

**”Do you like that I like that you like that I like it?” <sup>1</sup>**

**En analyse av populærkulturelle elementer hos *Sons of Liberty* ut ifra et *play*- og kommunikasjonsperspektiv.**

**Mari Thune**



**Masteroppgave i teatervitenskap (60 studiepoeng)**

**Institutt for kulturstudier og orientalske språk**

**Universitetet i Oslo**

**Vår 2011**

---

<sup>1</sup> Lisa Charlotte Baudouin Lie og Maria Kristina Kajaso, *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist*, (Oslo: Forlaget Oktober, 2009), 120.



# INNHOLDSFORTEGNELSE

<b>FORORD</b>	<b>5</b>
<b>INNLEDNING</b>	<b>7</b>
Forskningsspørsmål og fremgangsmåte	8
Begrepsmessige avklaringer	10
<b>TEORIKAPITTEL:</b>	<b>13</b>
Metakommunikasjon, <i>play</i> og <i>framing</i>	13
Rammer og kontekst	15
Kommunikasjonsmodeller	17
Kontekstens betydning	20
Postdramatisk teater – kjennetegn	21
Teoretiske nøkkelbegreper	26
<b>METODISKE BETRAKTNINGER:</b>	<b>31</b>
Forestillingsanalytiske prinsipper	31
Tilnærming til analyseobjektet	32
Fremgangsmåte	36
Min egen forståelseshorisont	38
<b>FORESTILLINGSANALYSE DEL I: BESKRIVELSER AV FORESTILLINGENE</b>	<b>41</b>
<i>God Hates Scandinavia: Sons of Liberty III</i> (2006)	41
Åpningssekvens – scene 1	41
Foreløpige observasjoner	46
Oppsummering av observasjonene	49
Hva opplever jeg egentlig i disse scenene?	49
<i>Is this play?</i>	51
Populærkultur på ulike nivåer	52
<i>Swamped in Sensation</i> (2007)	54
Førsteintrykk	54
Foreløpige observasjoner	61
Oppsummering	67
Hva opplever jeg egentlig i disse scenene?	67
Uklare rammer	69
” <i>Play</i> med <i>play</i> ”	69
<b>FORESTILLINGSANALYSE DEL II:</b>	<b>71</b>
Kommunikasjonprosessen	71
Fordobling av <i>play</i> - lag på lag med rammer	72
Det symbolske nivået	74
Kontekstualisering	76
Bruk av modeller og teori	79
Kommunikasjonsmodellen i kontekst	79
Postdramatisk teaterteori – en deskriptiv metode?	80
<i>Cool Fun</i> med <i>Sons of Liberty</i>	82
Varulver og vampyrer – populærkulturen <i>re-framed</i>	83
<i>Play</i> som teatervitenskapelig verktøy	85
Oppsummering av analysen	88
<b>AVSLUTNING</b>	<b>89</b>
Fremstillingen av det populærkulturelle i forhold til kommunikasjon	90

## **BIBLIOGRAFI**

**95**

Bøker og artikler	95
Upubliserte kilder	97
Oppslagsverk	97
Forestillinger	97
Filmer	97
Internett	98
Vedlegg 1	99
Sammendrag	101

## Forord

Å skrive en oppgave kan sies å være en prosess. I mange tilfeller en krevende prosess. Det kreves god planlegging, struktur, disiplin og ikke minst kreativitet. På den måten har det å skrive mye til felles med teaterforestillinger. Uansett hvilken genre det er snakk om, kreves det mange av de samme kvalifikasjonene som er listet opp ovenfor. I et institusjonelt teater er det vanlig å basere forestillingene på et verk skrevet av en dramatiker. Deretter iscenesettes verket av regissøren gjennom skuespillerene tilhørende ensemblet eller teatret. Forestillingens mål er å presentere det ferdige verket til et publikum. I andre mer *performance*-orienterte grupper eller lignende, legges det ofte større vekt på selve prosessen enn det ferdige produktet. Prosessen er et mål i seg selv.

I teatersammenheng vil det likevel alltid forekomme en prosessuell tenkemåte hos tilskueren. Når vi går for å se og oppleve en forestilling, ligger det forventninger knyttet til opplevelsen. Hvordan scenografien ser ut, hvordan rommet er utformet og om aktørene er gode er ofte noe vi gjør oss tanker om i forkant. I institusjonelle miljøer vil mange si at forestillingen er slutt når teppet går ned. Forestillingen som prosess fortsetter likevel i vårt eget hode. Det eksisterer ikke én bestemt tid for når forestillingen er slutt abstrakt sett.<sup>2</sup>

Oppgaven min er av prosessuell art. Gjennom å beskrive forestillinger som ligger en stund tilbake i tid, har jeg måttet gå metodisk til verks i et forsøk på å huske hvilke inntrykk jeg gjorde meg da jeg så forestillingene. I dette arbeidet har det vært nyttig å beskrive begge de to forestillingene i sin helhet med all sin detaljrikdom for å få en forståelse av hva det egentlig er jeg har opplevd. Å måtte kutte tekst i ettertid for å gjøre det hele mer interessant for leseren har vært en smertefull prosess, men jeg håper at jeg gjennom å gjøre dette har fått bedre flyt i teksten. Selv om oppgaven nå teknisk sett kan ansees som ferdig, har jeg forhåpninger om at den likevel kan være en del av en prosess som lever videre i lesernes hode. En tekst blir kanskje aldri helt ferdigskrevet, det er alltid rom for forandringer og forbedringer. Sluttproduktet er ikke desto mindre en del av en prosess som går videre, med egen og andres vurderinger og refleksjoner.

Jeg vil gjerne rette en takk til min samboer, Jonas Husvik, for at han, under tvang, ble med på to teaterforestillinger, og ikke minst for uvurderlig støtte når jeg har trengt det i løpet av den tiden prosjektet har tatt. Jeg vil også takke broren min, Sigurd Thune, for korrekturlesning av oppgaven. En stor takk går også til min inspirerende faglige veileder, Anita Hammer, for all hjelp i prosessen.

---

<sup>2</sup> Jaqueline Martin og Willmar Sauter (red.), *Understanding Theatre: Performance analysis in theory and practice*, (Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 1995), 31.



## Innledning

Noen ganger kan tilfældigheter føre til at man tar fatt på noe man egentlig ikke hadde tenkt å gjøre i utgangspunktet. Det kan være alt fra en kommentar, en notis eller en hendelse som vekker interessen på en slik måte at man ikke kan unngå å undersøke det nærmere. Da jeg satte igang med dette prosjektet, ante jeg ikke hva jeg ville skrive om. Jeg var klar over hvilke interessefelt prosjektet ville ta nedslag i, men utover dette litt vage bildet var jeg usikker på hvilken vei jeg ville gå. Det som imidlertid vekket min interesse var en artikkel jeg leste på Internett. Artikkelen var undertegnet scenekunstduoen *Sons of Liberty*, som består av Stina Kajaso og Lisa Lie, og bar tittelen ”Et försvar för populärkulturen”. Med tre av forestillingene deres i bakhodet leste jeg artikkelen med stor interesse.

Artikkelen dreier seg om hvordan de vil at forestillingene deres skal oppfattes, og et av kriteriene er at verken aktørene eller tilskuerne ”(...) kan analysera sig fram genom böcker, film och teve, man kan bare låta sig uppleva annars får man hemoroider och hjärtsvikt i allt för tidig ålder”.<sup>3</sup> Jeg merket meg dette sitatet i artikkelen, og følte meg kanskje også litt truffet. Som student er man vant til å analysere og tolke, ikke bare oppleve. Det vil si, man lærer å analysere og tolke opplevelser, men det er ikke dermed sagt at man ikke kan *la seg oppleve*. Det ene utelukker ikke det andre, selv om sitatet morsomt nok påpeker at man får hemoroider og hjertesvikt i tidlig alder hvis man analyserer og tolker i stedet for å bare oppleve.

Hvordan man oppfatter et teatralt uttrykk avhenger av flere forskjellige faktorer, og ingen opplever det samme teatrale uttrykket på samme måte. Det handler om hvert enkelt individs forhistorie før man blir en del av den kollektive gruppen et publikum er. Hvilke bøker man har lest, hvilke filmer man har sett, hvilken utdanning man har eller ikke har, alder, kjønn eller hva slags musikk man hører på er alle vesentlige faktorer som må taes med i beregningen når man som tilskuer møter et teatralt uttrykk. Kort sagt er *forutsetninger* et viktig ord i denne sammenhengen. Hvilken forutsetning jeg har som tilskuer til å oppleve f.eks. en teaterforestilling, er en helt annen forutsetning enn den personen ved siden av meg har for sin opplevelse. Vi opplever dermed den samme hendelsen ulikt selv om aktørene kan oppleve oss som en unison gruppe.

Det har opp gjennom teaterhistorien blitt lagt stor vekt på aktøren og *mise-en-scène*, men i de senere årene har forskningen også inkludert tilskueren. Interaksjonen mellom aktør og tilskuer har vært fremhevet som betydningsfull i avantgardistiske miljøer,

---

<sup>3</sup> Lisa Charlotte Baudouin Lie og Maria Kristina Kajaso, ”Et försvar för populärkulturen”, publisert på nettstedet Myspace: [http://www.myspace.com/sonsofliberty\\_oslo/blog/401792964](http://www.myspace.com/sonsofliberty_oslo/blog/401792964) (URL) [Sist oppdatert 02.06.08] [Oppsøkt 15.12.09] (Også publisert i trykt form i tidsskriftet DEMO).

kanskje spesielt i den neo-avantgardistiske perioden,<sup>4</sup> men tilskueren som forskningsobjekt har vært lite undersøkt. Innenfor litteraturvitenskapen og resepsjonsteori har forskere i større grad vært opptatt av mottakeren, og teoretikere som Wolfgang Iser og Hans Robert Jauss har også vært mye brukt i teatervitenskapelige studier i forbindelse med teater i betydningen dramatiske tekster.<sup>5</sup> Å sette møtet mellom aktør og tilskuer i sentrum er ikke noe nytt, men å sette selve opplevelsen til tilskueren i sentrum kan sies å være en relativt ny innfallsvinkel. Innenfor det man kan kalle teatralitetsstudier har tilskueren spesielt blitt tillagt stor betydning, i den forstand at det er tilskueren som er den fiksjonsskapende i en teatral situasjon. Kommunikasjonen mellom aktør og tilskuer er også viktig, men uten tilskueren oppstår det ikke et fiksjonsrom, ifølge blant andre Josette Feral og Willmar Sauter.<sup>6</sup> Det er nettopp kommunikasjon det skal dreie seg om i følgende kapitler.

## **Forskningsspørsmål og fremgangsmåte**

Jeg er nysgjerrig på hvordan *Sons of Liberty* kommuniserer med sine tilskuere, og hvilke virkemidler de tar i bruk for å interagere med dem. "Tilskuerne" er i dette tilfellet meg og mine opplevelser i møtet med *Sons of Liberty*. De to forestillingene er interessante tematisk sett, i den forstand at de inneholder en mengde referanser fra vår populærkulturelle verden og setter det inn i en ny kontekst. Forskningsspørsmålet jeg vil stille er derfor:

*På hvilken måte fremstilles det populærkulturelle i Sons of Libertys forestillinger God Hates Scandinavia og Swamped in Sensation?*

"Det populærkulturelle" vil her bli forstått som referanser, symboler, tema, handlinger, kostymer og andre virkemidler vi presenteres for i de to forestillingene. For å finne ut av dette vil jeg undersøke hvordan *Sons of Liberty* kommuniserer med sine tilskuere. Med "kommunikasjon" sikter jeg her til begreper som *play* og metakommunikasjon slik vi finner det hos biologen og sosialantropologen Gregory Bateson. Jeg vil undersøke hvilke strategier som ligger til grunn for kommunikasjonen i disse to forestillingene, og hvordan det gir utslag i det tematiske. For å undersøke dette, vil jeg her ta i bruk den svenske

---

<sup>4</sup> RoseLee Goldberg, *Performance Art: From Futurism to the Present*, (London/New York: Thames & Hudson, 2001, 3. utg.).

<sup>5</sup> Willmar Sauter, *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception*, (Iowa City: University of Iowa Press, 2000), 27.

<sup>6</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 26.



teaterprofessoren Willmar Sauters kommunikasjonsmodell.

En annen grunn til at jeg velger et kommunikasjonsperspektiv er fordi det er en relativt ny vinkel å se teater fra. Willmar Sauters teori er forholdsvis nyutviklet, og heller ikke en ferdig teori ifølge ham selv. Når det gjelder modellene han legger frem i sin bok *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception* (2000), er det ikke slik at de er ment å brukes på nøyaktig samme måte som Sauter gjør i boken. Det er selve konseptet om den teatreale *eventen* som er viktig her, og hvordan den enkelte *event* forholder seg til begreper som *play* og kontekst.<sup>7</sup>

Gregory Batesons teorier om *play*, *framing* og metakommunikasjon er i enda mindre grad brukt i teaterstudier. Det er kanskje ikke så rart, med tanke på at Bateson ikke er teaterteoretiker, men biolog og sosialantropolog. Meg bekjent finnes det ikke så mange bøker og artikler der hans teorier benyttes i forbindelse med teatralitetsstudier, men det bør nevnes at teaterforsker Anita Hammer har anvendt Bateson i noen av sine artikler. Hammer anvender også Batesons teorier i doktoravhandlingen *Weaving Plots: Frames of Theatre and Ritual in Simultaneous Interactive Digital Communication* (2001), og i sin nylig utgitte bok, *Between Play and Prayer: The Variety of Theatricals in Spiritual Performance* (2010). Sauters teorier blir for øvrig også trukket frem i denne boken.<sup>8</sup> Jeg kommer til å benytte meg av elementer fra enkelte av disse bøkene og artiklene i selve analysen.

Min strategi for å undersøke forskningsspørsmålet er først å gjennomgå begreper som *play*, *framing*, metakommunikasjon, kommunikasjonsnivåer og modeller i et eget kapittel. Der vil jeg også beskrive postdramatiske prinsipper utredet av Hans-Thies Lehmann for å kunne si noe om hva slags forestillinger *Sons of Liberty* produserer. Jeg kommer i tillegg til å redegjøre for forestillingsanalytiske prinsipper slik vi finner dem hos Michael Eigtved i forbindelse med min metodiske fremgangsmåte. Deretter kommer jeg til å redegjøre for hvilke metoder jeg har brukt i mitt arbeid med forestillingene. Den metodiske innføringen legger grunnlaget for neste steg i prosessen, nemlig forestillingsanalysen. Jeg har valgt å dele inn forestillingsanalysen i to deler. I den første delen forsøker jeg å gi en beskrivelse av de to forestillingene *God Hates Scandinavia* og

---

<sup>7</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 14.

<sup>8</sup> Batesons teorier er også tatt i bruk innenfor pedagogikk og dramaforskning, blant annet i Tor Helge Allerns hovedfagsavhandling "Å være når man ikke er – Paradoksall kommunikasjon i drama. En analyse med utgangspunkt i G. Batesons kommunikasjonsteori" (1991) og boken *Drama og kommunikasjonsteori* (1995). I forhold til mitt valg av tema er det også skrevet en masteroppgave som omhandler *Sons of Liberty*, hvor det benyttes noen av de teoretikerne som jeg bruker i min oppgave. I masteroppgaven "Avstand og nærhet: En postdramatisk lesning av teatertendenser i Oslo 2004-2006" av Anette Therese Pettersen, bruker hun i noen grad Sauters og Lehmanns teorier i sine lesninger av blant annet *Sons of Liberty*s forestilling *God Hates Scandinavia*.

*Swamped in Sensation*, for deretter å sammenfatte hvilke observasjoner jeg har gjort meg underveis og i etterkant av forestillingene. Etter selve beskrivelsen trekker jeg ut scener som er interessante for forskningsspørsmålet. Jeg ser med andre ord på hvordan det populærkulturelle fremstilles og kommuniseres i de to forestillingene ved å gi en smakebit som leder opp til del to av forestillingsanalysen i denne delen. I del to av analysen tar jeg mer inngående for meg deler av forestillingene som vil bli belyst gjennom bruk av teoriene som presenteres i tidligere kapitler. I denne delen argumenterer jeg også for hvorvidt teoriene og modellene er egnet til dette formålet. Til slutt vil jeg avrunde med å sette funnene inn i en overordnet kontekst, og forsøke å trekke en konklusjon.

## **Begrepsmessige avklaringer**

Som vi kan se av det foregående bruker jeg ordet ”forestillinger” om *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*. Det kommer jeg også til å gjøre i det følgende. Willmar Sauter, hvis modeller jeg vil gjøre rede for litt senere, bruker *event* om teatrale situasjoner fordi teatralitet ikke alltid handler om teaterforestillinger i tradisjonell forstand. Jeg bruker ”forestillinger” her fordi de to teatrale situasjonene jeg beskriver og analyserer er teaterforestillinger i tradisjonell forstand. Begge forestillingene foregår i et teaterbygg, tilskuerne har faste plasser i en mørklagt sal mens aktørene spiller på et opplyst område. Forestillingene består av en klar begynnelse og slutt, og vi følger tradisjonelle konvensjoner som å forholde seg rolig i løpet av den tiden forestillingen tar. I tillegg applauderer vi aktørene ved forestillingens slutt. Jeg kommer allikevel også til å omtale forestillingene som *event*, fordi en teaterforestilling er en del av *event*-begrepet slik det er definert hos Willmar Sauter. Andre ord jeg kommer til å benytte i denne sammenhengen er ”begivenhet”, ”situasjon” og ”hendelse”, alt ettersom hva som egner seg best.

Jeg har valgt å omtale utøverne på scenen som ”aktører” og ikke skuespillere på grunn av at begrepet ”skuespiller” legger en del føringer for vår oppfattelse. En skuespiller er en person som spiller en fiktiv karakter, han eller hun lever seg inn i en rolle som fremstilles for publikum. En skuespiller opptrer på en måte som skal få publikum til å tro at han eller hun *er* den rollen vedkommende spiller. ”Aktør” er et mer nøytralt begrep som ikke legger føringer på hvorvidt den opptredende oppfattes på et fiktivt nivå av den som ser på. I tillegg omtales publikum her som tilskuere, mest fordi det er min subjektive opplevelse som her utgjør et publikum. Derfor omtaler jeg meg selv som en tilskuer, og ikke et helt publikum. Det vil likevel være naturlig å bruke ”publikum” når jeg refererer til tilskuerne som en gruppe. Jeg kommer derfor til å veksle mellom ”publikum” og ”tilskuere” alt ettersom hvordan det passer inn med resten av setningen.

Når jeg bruker Batesons *play*-begrep i det følgende, henviser jeg til den engelske bruken av ordet. Direkte oversatt til norsk betyr *play* ”lek” eller ”spill”, men ingen av begrepene dekker engelske *play* fullt ut. *Play* kan karakteriseres som et samlebegrep som omfatter begge de to norske ordene. ”Å spille” brukes gjerne om fiksjon, vi sier ofte at en skuespiller spiller en rolle. Det kan også brukes i betydningen å spille et spill eller å spille en type sport som gjerne har med ferdigheter å gjøre. Lek dreier seg også om fiksjon, i den forstand at barn leker at de er noen andre. På den annen side handler lek også om at man leker med hverandre eller at man leker en bestemt lek som for eksempel ”Boksen går” eller ”Haien kommer”. Slik jeg oppfatter *play* hos Bateson (og Sauter), er *play* både det å spille og det å leke, men det kan også generelt sett referere til *a play* (et skuespill, en lek). Spesielt hos Bateson er *play* først og fremst kommunikasjon som har med å gjøre at man kommuniserer om noe som tilsynelatende er virkelig, men som kun eksisterer som et mulighetsrom.

Når det gjelder bruken av kursiv i forestillingsbeskrivelsene, markerer kursiven viktige ord som har med iscenesettelsen å gjøre. Kursiv markerer her lysskift, kostymeskift, bevegelser, lyder, musikk og brudd. Jeg har først og fremst brukt dette som en hjelp for meg selv for å få en systematisk oversikt over de forskjellige virkemidlene som er tatt i bruk i de to forestillingene, men det kan også være til hjelp for leseren for å forstå hvordan de ulike iscenesettelsene artet seg. De kursiverte ordene kan sees på som en form for nøkkelord i teksten. Kursiv brukes også i forbindelse med engelske ord og uttrykk i stedet for anførselstegn. Når det gjelder øvrig bruk av kursiv er dette brukt i henhold til vanlige grammatikkregler, det vil si for å legge trykk på viktige ord eller begreper generelt.



## Teorikapittel:

### Metakommunikasjon, *play* og *framing*

Kommunikasjon mellom mennesker kan karakteriseres som ganske komplisert. Selv om man snakker samme språk trenger det ikke nødvendigvis bety at man umiddelbart forstår hverandre. Det er nemlig også andre faktorer som ligger til grunn for at man skal kunne forstå hva den andre sier. Kroppsspråk er en vesentlig del av vår uttrykksmåte, men også hvorvidt vi er på ”bølgelengde” med den vi kommuniserer med har mye å si for hvordan vi blir oppfattet. ”Å snakke forbi hverandre” og ”ikke å være på nett” er begge hverdagslige talemåter som karakteriserer hvordan vi misforstår hverandre, både når det gjelder det språklige og det kroppslige uttrykket. Det ”å være på nett” derimot, kan betegnes som metakommunikasjon. Det er en form for implisittethet som utgjør denne betegnelsen.

I essayet ”A Theory of Play and Fantasy” fra boka *Steps to an Ecology of Mind* (1972) skriver biologen og sosialantropologen Gregory Bateson om det han kaller metakommunikasjon, *play* og *framing*. Det metakommunikative går ut på at vi gjenkjenner spesielle tegn som signaler. Det vil si at vi klarer å skille mellom tegn som sådan og det tegnene signaliserer. Det er ikke bare mennesker som behersker denne formen for kommunikasjon. Gregory Bateson så seg nødt til å revurdere hele sin tenkning etter et besøk i dyrehagen der han observerte to aper som lekte med hverandre. Adferden lignet på den man finner i en kampsituasjon, men var likevel ikke identisk. Apene sendte ut de samme signalene som de ville gjort hvis de virkelig slåss, men det var tydelig at de bare lekte med denne formen for signaler. Dette er hva Bateson kaller *play*, og for at *play* skal forekomme, er det å beherske metakommunikasjon en forutsetning.

Det kan være lurt å ha i mente at det eksisterer ulike definisjoner av *play*. *Performance*-teoretiker (og praktiker) Richard Schechner og antropologen Victor Turner har vært opptatt av *play* i en performativ kontekst i bøker som Schechners *Between Theater and Anthropology* (1985) og *The Future of Ritual: Writings on Culture and Performance* (1993), og Turners *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play* (1982). Kulturhistorikeren Johan Huizinga tok for seg *play* som et kulturelt aspekt i boken *Homo Ludens* (1938) og den britiske psykoanalytiker Donald W. Winnicott har forsket på barns lek i boken *Playing and Reality* (1971). Vi skal også se nærmere på Willmar Sauters oppfatning av *play* senere i kapitlet.

Gregory Batesons definisjon av *play* kan imidlertid oppsummeres slik: “ ‘These actions in which we now engage, do not denote what would be denoted by those actions

which these actions denote.’ The playful nip denotes the bite, but it does not denote what would be denoted by the bite”.<sup>9</sup> *Play* kan ifølge en slik definisjon betraktes som en paradoksal situasjon - det betegner noe som ikke eksisterer, men som likevel kommer til uttrykk gjennom *play* hvor de samme signalene tas i bruk. En trussel kan for eksempel karakteriseres som en form for *play*: ”The clenched fist of threat is different from the punch, but it refers to a possible future (but at present nonexistent) punch”.<sup>10</sup> En knyttet neve er en advarsel om noe som kan komme til å skje, men selve slaget eksisterer ikke på dette nivået. Metakommunikasjon dreier seg ikke dermed bare om at man gjør noe man egentlig ikke mener, men man kommuniserer i tillegg om noe som ikke eksisterer.<sup>11</sup>

Metakommunikasjon oppstår når vi er innforståtte med at ”this is play”,<sup>12</sup> men det kan også være omvendt. Når begge parter kommuniserer at dette kun er lek, kan vi si at de begge opererer innenfor en og samme ”ramme” (*frame*). *This is play* er konstaterende, men vi kan også oppleve situasjoner der dette er snudd på hodet. ”Is this play?”<sup>13</sup> er spørsmålet vi må stille hvis ”rammene” er uklare eller hvis de bryter med ”reglene” for hvordan man oppfører seg eller agerer i bestemte situasjoner. Slike situasjoner er forbundet med en usikkerhet. Usikkerheten går på at rammene for situasjonen er ubestemmelige, og har dermed konsekvenser for de deltagende parter i den forstand at de ikke vet hvordan de skal reagere på hverandres utspill. Dette er et av aspektene vi skal komme tilbake til senere i analysen av *Sons of Liberty*s forestillinger.

Ifølge Bateson møter vi på to merkverdigheter i forbindelse med *play*. Det ene er at de signalene vi sender ut i en *playframe* kan være usanne eller ikke intensjonelle, og det andre er at det signalene utsier ikke eksisterer.<sup>14</sup> Dette kan likevel inverseres. Den omvendte situasjonen kommer for eksempel til uttrykk gjennom drømmer eller mareritt. Vi kan drømme at vi faller ned fra en klippe, og i samme øyeblikk er det ingen tvil om at vi faller. Det er heller ingen tvil om at det hele er virkelig, men når vi våkner befinner vi oss likevel i sengen vi la oss ned i for å sove. Et annet eksempel er den frykten vi kan oppleve når vi ser en tredimensjonal film der et spyd blir kastet mot oss: ”The images did not denote that which they seemed to denote, but these same images did really evoke that terror which would have been evoked by a real spear or a real precipice”.<sup>15</sup>

---

<sup>9</sup> Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 2.utg. (Chicago: University of Chicago Press, 2000), 180.

<sup>10</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 181.

<sup>11</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 182.

<sup>12</sup> Bateson, *ibid.*

<sup>13</sup> Bateson, *ibid.*

<sup>14</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 183.

<sup>15</sup> Bateson, *ibid.*

## Rammer og kontekst

Hypotesen Gregory Bateson går ut ifra, er at beskjeden *this is play* etablerer en paradoksal ramme. Rammen kan illustreres på denne måten:

All within this frame  
are untrue.

I love you.

I hate you.

Batesons egen rammemodell.<sup>16</sup>

Det første utsagnet (*statement*) er et selvmotsigende forslag i seg selv. Hvis det første utsagnet er sant, så må det være usant. Hvis det er usant, må det være sant. Det første utsagnet må også sees i forhold til de to andre utsagnene. Hvis det første utsagnet er sant må de to andre være usanne. Og omvendt, hvis det første utsagnet er usant må de to andre være sanne.

Bateson fremhever videre at de logiske anlagte av oss vil bite seg merke i et *non-sequitur*, det vil si et argument der konklusjonen ikke følger av premissene for denne. Selv om det første utsagnet er usant, er det en logisk mulighet for at noen av de andre utsagnene i rammen er usanne. Dessuten er det karakteristisk for ubevisstheten eller *primary-process thinking* at den som tenker ikke klarer å skille mellom ”noen” og ”alle” og ”ikke alle” og ”ingen”.<sup>17</sup> Å skille mellom disse kategoriene ligger på et høyere bevissthetsnivå som har til formål for det ikke-psykotiske individet å skille mellom svart/hvitt-tenkningen på lavere nivå. De primære prosessene er kontinuerlig i aktivitet, og det er disse som ligger til grunn for den paradoksale *play*-rammen. Dermed skulle man kanskje tro at *play* er et fenomen bestående av kun primære prosesser, men å skille mellom *play* og *non-play* er en funksjon som bestemmes av sekundære prosesser eller ”ego”: ”Within the dream the dreamer is usually unaware that he is dreaming, and within 'play' he must often be reminded that 'This is play'”.<sup>18</sup>

I en drømmetilstand opererer ikke den drømmende med konseptet om ”usant”. Han/hun opererer med alle mulige utsagn, men han/hun har ikke mulighet til å beherske metakommunikasjon. Den drømmende kan ikke drømme et utsagn som refererer til ens egen drøm, det vil si et utsagn som rammer inn drømmen uten å være nær å våkne. Derfor

<sup>16</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 184

<sup>17</sup> Bateson, *ibid.*

<sup>18</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 185.

må *play*-rammen, slik den her er brukt som en forklarende instans, bestå av både primære og sekundære prosesser.

Det som kjennetegner *frames* og *framing* er at de ikke nødvendigvis trenger å være fysiske eller logiske rammer. De kan også være psykologiske. Når vi snakker om fysiske rammer i forbindelse med teater snakker vi ofte om stedet der spillet finner sted, altså de ytre rammene som scene, sal, spillerom og scenografi. Psykologiske rammer derimot, er når vi kommuniserer innenfor samme ”bevissthetsramme”, og er innforstått med at disse handlingene er *play/ikke-play*. Rammer er i tillegg ekskluderende i den forstand at de inkluderer visse meldinger eller meningsfulle handlinger innenfor en ramme mens andre meldinger blir ekskludert. De er også inkluderende ved at de ekskluderer visse meldinger mens andre er inkludert. I henhold til matematisk *set theory* er disse funksjonene synonyme, men psykologisk sett må de behandles forskjellig fra hverandre. En billedramme er ment å begrense tilskuerens syn til å konsentrere seg om det som er på innsiden av rammen, ikke det som er utenfor.<sup>19</sup>

Psykologiske rammer er basert på premisser. Premisser i den forstand at billedrammen forteller tilskueren at han ikke skal tolke bildet slik han ville tolket plakaten utenfor rammen ved siden av. Rammer er med andre ord metakommunikative: ”Any message, which either explicitly or implicitly defines a frame, *ipso facto* gives the receiver instructions or aids in his attempt to understand the messages included within the frame”.

<sup>20</sup> Metakommunikasjon kan også forstås omvendt. Hver metakommunikative melding definerer måten å kommunisere på, og definerer også en psykologisk ramme.<sup>21</sup>

For å illustrere måten vi metakommuniserer på vender Bateson seg nok en gang til dyreriket. Når det gjelder dyrs måte å kommunisere på, deler Bateson disse inn i tre typer. Det første aspektet er det vi kaller *mood-signs*, det vil si signalene vi sender ut med kroppen vår. Den andre typen meldinger er simuleringen av disse signalene, slik vi finner det i *play* og *threat*. Den tredje og siste typen er de meldingene som gjør dyrene i stand til å skille mellom de to foregående typene. *This is play* hører derfor til sistnevnte kategori.<sup>22</sup>

For å oppsummere kan vi si at det vesentlige er hvordan vi metakommuniserer med hverandre. Vi metakommuniserer når vi behersker de forskjellige nivåene å kommunisere på, og når vi gjenkjenner signaler som tegn. Det er hvordan vi presenterer disse tegnene som er viktig i vår kommunikative omgang med omverdenen, og hvordan andre reagerer på disse. Vi snakker om at noe er *play* når vi utfører liknende tegn som de vi ville brukt i

---

<sup>19</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 186.

<sup>20</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 188.

<sup>21</sup> Bateson, *ibid*.

<sup>22</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 189.

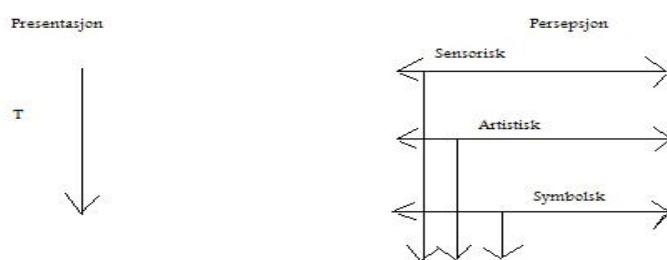


en virkelig situasjon. *Framing* er når vi rammer inn noe som *play*, og at begge parter er innforstått med disse rammene. Det kan også oppstå en ambivalens i spennet mellom *this is play* og *is this play?* når vi kommuniserer med hverandre. Uklare rammer og rammeoverskridelser er noe av det som kjennetegner *play* slik Bateson oppfatter det.

## Kommunikasjonsmodeller

I likhet med Gregory Bateson er den svenske teaterforskeren Willmar Sauter opptatt av kommunikasjon og *play*. Der Bateson forholder seg til metakommunikasjon blant mennesker og dyr på et generelt nivå, er Sauter mer interessert i kommunikasjonen som oppstår i en teatral situasjon, eller nærmere sagt som i en teatral *event*.<sup>23</sup> En slik teatral *event* kan karakteriseres som et tosidig forhold – den er avhengig både av tilskueren og aktøren: "Theatre does not exist as physical reality unless it is an event including both performer and spectator".<sup>24</sup> Sauters modeller bygger på at intensjonen med all teatral handling og reaksjoner på handlingene kan oppsummeres på én måte - å kommunisere med hverandre.<sup>25</sup>

For Willmar Sauter handler teatral kommunikasjon om tre ting: Presentasjon, persepsjon<sup>26</sup> og forholdet mellom disse. I forholdet mellom presentasjon og persepsjon finner vi tre kommunikative nivåer: det sensoriske, artistiske og symbolske nivået. Illustrert ser denne modellen slik ut (min oversettelse):



<sup>23</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 1.

<sup>24</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 6.

<sup>25</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 7.

<sup>26</sup> Jeg kommer heretter til å bruke "persepsjon" i stedet for "resepsjon" når det er snakk om hvordan tilskuere opplever en teaterforestilling. Jeg støtter meg her til Sauters bruk av ordet, som han forklarer på denne måten: "(...) they belong to different traditions: 'perceptions carries connotations that tie to phenomenology, while 'reception' refers to cultural studies and the analysis of social values and mental worlds". Sauter, *The Theatrical Event*, 5.

Det sensoriske nivået har med våre sansninger å gjøre, og hvordan tilskuerne presenteres for aktørens kropp *per se*. Hvordan aktøren oppfører seg er vesentlig her, men enda viktigere er hvordan han/hun *er*: "Even though I might use make-up, a wig and a stuffing under my costume, pull funny faces and stand like a donkey, I am still there as myself and you, the spectator can see me".<sup>28</sup> Hvordan vi reagerer på aktørens fremtoning er også en del av det sensoriske nivået. Tilskuernes reaksjon er gjerne spontan i denne situasjonen.

Det artistiske kommunikasjonsnivået bidrar til å skille den teatrale begivenheten fra hverdagslivet. Gjennom artistiske "koder" distanserer aktøren seg fra hverdagen og dens kontekst.<sup>29</sup> På dette nivået kobles aktørens kodede handlinger sammen med tilskuerens intuitive og kognitive reaksjoner og oppfatning. Aktøren forholder seg til visse uttrykkskoder, samtidig som disse er etablert og gjenkjent på ett bestemt sted til en bestemt tid: "One major code concerns genres: If I perform in an opera, I will sing, in a ballet I will dance, in a circus I will walk on a rope. Each genre represents a set of rules for artistic expressions, but the genres are dynamic and the rules are flexible".<sup>30</sup> Genrene overlapper ofte, samtidig som de blandes og utfyller hverandre. Dessuten vil hver enkelt aktør være med å gi den etablerte formen et personlig tilsnitt, i større eller mindre grad. Tilskuerne er i tillegg i sin fulle rett til ikke å like det utøveren gjør, men å være klar over de artistiske kodene man blir presentert for er ofte grunnleggende for å like det som skjer. Ifølge Sauter trenger man en viss kompetanse for å akseptere kodene på det artistiske nivået, og for å sette pris på og evaluere dem trenger man enda større kompetanse. Jo mer man vet om den typen *theatrical playing* man er vitne til, jo større utbytte har man av den. Man kan selvfølgelig sette pris på en forestilling/*event* selv om man ikke er kjent med de artistiske kodene, men utbyttet er større hvis man kjenner dem på forhånd. Befinner man seg et sted der man vanligvis ikke forventer å være tilskuer til teater, er det en nødvendighet å være kjent med de artistiske kodene.

Det tredje og det siste kommunikasjonsnivået er det symbolske. Det symbolske nivået aktiveres av de kodede handlingene. For at aktørens handlinger skal oppfattes som legemliggjøring av det fiktive, trengs tilskueren. Uten tilskueren vil handlingene kun være "tomme gester og hule skrik (min oversettelse)".<sup>31</sup> Bare sammen kan tilskueren og

---

<sup>27</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 7.

<sup>28</sup> Willmar Sauter, *Eventness: A Concept of the Theatrical Event*, 2. utg. (Stockholm: STUTS – Stiftelsen för utgivning av teatervetenskapliga studier, 2008), 59.

<sup>29</sup> Sauter, *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception*, 7.

<sup>30</sup> Sauter, *Eventness*, 59.

<sup>31</sup> Sauter, *Eventness*, 61.

aktøren skape fiktiv og symbolsk mening. Vi er vant til å tenke oss at det er aktøren som er den fiksjonsskapende i en teatral sammenheng, men Sauter snur dette på hodet og tillegger tilskueren denne betydningen: "If there is anybody pretending in a theatrical situation, it's the spectator, accepting the eventness of theatre. (...) It is the spectator who decides to accept the theatricality of the situation, to which the performer can only invite the audience".<sup>32</sup> Dessuten oppstår den fiktive karakteren i persepsjonen til den som ser på, og ikke kun i aktørens eget hode: "There is no Hamlet on stage: he is only in the mind of the spectator, aided through the images presented by the performer".<sup>33</sup> Sauter påpeker at det symbolske nivået ikke bare dreier seg om fiksjon, det symbolske nivået er videre enn som så. I et utvidet teaterbegrep er det ikke alltid snakk om fiksjon i tradisjonell forstand der en skuespiller har som mål å bli ett med rollen, det symbolske nivået rører også ved steder i situasjoner der tilskuerne identifiserer og fortolker noe som ikke nødvendigvis er fiktivt.<sup>34</sup> Det er også viktig å påpeke at disse kommunikasjonsnivåene ikke må forstås som statiske mønstre, de indikerer snarere et dynamisk spill mellom det sensoriske, artistiske og symbolske nivået i en kommunikasjonsprosess.

De tre kommunikasjonsnivåene inngår også i en større helhet, eller en utvidet modell som Sauter kaller det. Denne modellen ser slik ut (min oversettelse):

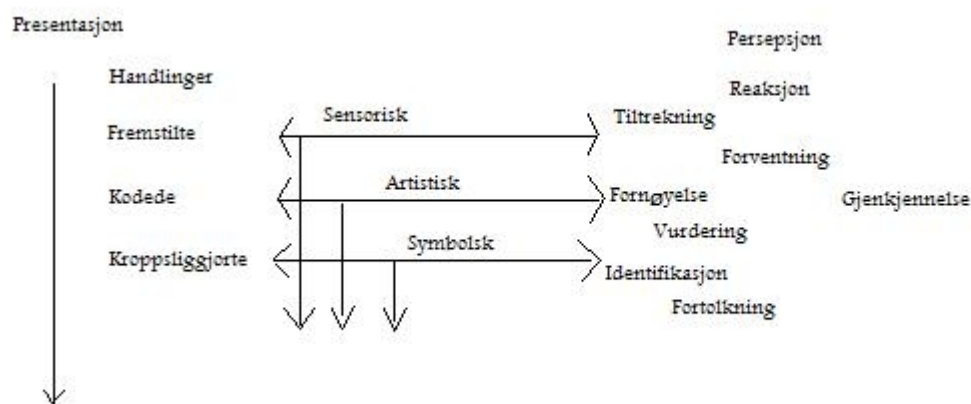


Fig. 2 "An expanded model of theatrical communication".<sup>35</sup>

Det sensoriske nivået er for Sauter det viktigste nivået. Det vil si, det er det viktigste i forhold til de andre kommunikative prosessene. Som aktør er man nødt til å vekke tilskuernes interesse, og denne interessen vekkes på det sensoriske nivået i en *event*. Hvis ikke denne interessen blir vekket til live i tilskueren, kan heller ikke de andre

<sup>32</sup> Sauter, *ibid.*

<sup>33</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 9.

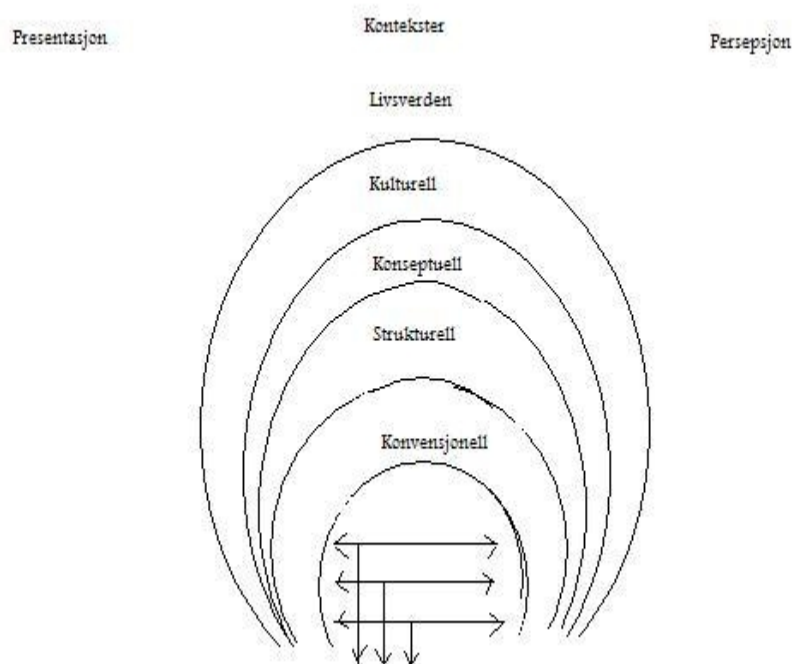
<sup>34</sup> Sauter, *Eventness*, 61.

<sup>35</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 8.

kommunikasjonsnivåene tre i kraft.<sup>36</sup> Ifølge den utvidede modellen begynner man gjerne å gjenkjenne visse koder ved den teatrale eventen når interessen er etablert. Disse kodene kan være alt fra stilarter og genrer til spillestil og spilleferdigheter. Vi gjør oss deretter opp en mening om det vi ser, og meningen avhenger ofte av hvor dyktige aktørene er i sine handlinger og om vi liker det vi får presentert. Det symbolske nivået er kanskje det tilskuerne har lettest for å tenke seg til og akseptere, og det er ifølge Sauter gjerne dette nivået som har vært gjenstand for undersøkelse innenfor teatervitenskapen. Tilskueren kan her reagere på flere måter, både emosjonelt og intellektuelt. Den emosjonelle reaksjonen kan komme av identifikasjon eller empati med aktørens rollekarakter mens den intellektuelle siden av oss fortolker handlingene i hendelsen.<sup>37</sup>

## Kontekstens betydning

I modellene som vist ovenfor er konteksten av stor betydning for Sauter. Konteksten illustreres i den første modellen som ”T” (tid), og er en vesentlig del av den teatrale kommunikasjonen. Konteksten er ikke kun viktig i løpet av tiden eventen tar, den er ”(...) constantly present for performer and spectator alike, during the preparations for the event as well as after the event, when it has inscribed itself into context”.<sup>38</sup> Dessuten eksisterer det ikke bare én kontekst, vi må her forholde oss til flere forskjellige kontekster. Sauter deler inn kontekstene i en teatral event på følgende måte (min oversettelse):



<sup>36</sup> Sauter, *ibid.*

<sup>37</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 9.

<sup>38</sup> Sauter, *ibid.*

Fig. 3 ”A model of performance in context”.<sup>39</sup>

Som denne modellen viser, deles kontekstene inn i fem deler: *Konvensjonell*, *strukturell*, *konseptuell*, *kulturell* og *livsverdenens* kontekst. Den *konvensjonelle* konteksten omfatter, som navnet tilsier, konvensjoner og tradisjoner, men har også noe med konvensjonene på ett bestemt sted til en bestemt tid å gjøre. Den *strukturelle* konteksten sier noe om selve teaterorganisasjonen i samfunnet, det vil si hvordan den er organisert, hvilken plass den har i samfunnet og hvilke subsidier den mottar. Det *konseptuelle* aspektet omhandler samfunnets ideologi om hvilken rolle teatret skal ha, det vil si hvorvidt det skal være underholdning, propagandaapparat eller læringsverktøy. *Kulturell* kontekst vil i dette tilfellet si det vekselvirkende forholdet teatret har til andre kunst- og kulturformer. Den *kulturelle* konteksten omfatter også seremonier som bryllup, fagfelt som historie, læringsplattformer i skolen og folks drikkevaner. Det er med andre ord en svært vid kontekst, og korresponderer på denne måten med den siste kategorien, nemlig *livsverdenen*. *Livsverdenen* beskrives som en vid kategori som omfatter alt som kan være relevant for den aktuelle teatersituasjonen.<sup>40</sup>

For å oppsummere kan vi si at Sauters teorier dreier seg om kontekst, kommunikasjonsnivåer og hvordan disse kjennetegnes av *play* i betydningen *playing culture* og *theatrical playing*. *Theatrical playing* er med andre ord avhengig av konteksten den befinner seg innenfor. I en teatral kommunikasjonssituasjon kommuniserer vi først og fremst på tre ulike nivåer: det sensoriske, det artistiske og det symbolske. Med utgangspunkt i tilskueren kan disse være med på å konkretisere hvordan kommunikasjonen oppstår og foregår i forholdet mellom aktør og tilskuer.

## Postdramatisk teater – kjennetegn

Som nevnt innledningsvis kan *Sons of Liberty's* forestillinger karakteriseres som postdramatisk teater. Jeg vil her gå gjennom noen generelle karaktertrekk ved denne formen for teater som kan vise seg fruktbare i kontekstualiseringen av de aktuelle forestillingene. Postdramatisk teater er et begrep som forsøker å beskrive uttrykk som har oppstått i spennet mellom ”(...) drama and the 'no longer dramatic' forms of theatre that have emerged since the 1970s”.<sup>41</sup> Den tyske teaterprofessoren Hans Thies-Lehmann går

<sup>39</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 10.

<sup>40</sup> Sauter, *ibid.*

<sup>41</sup> Karen Jürs-Munby i ”Introduction” I Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre*, (London/New York: Routledge, 2006), 1.

gjennom en rekke trekk ved det han kaller postdramatisk teater i boken *Postdramatisches Theater* (1999). På grunn av mine begrensede tyskkunnskaper benytter jeg i stedet den oversatte versjonen, *Postdramatic Theatre* (2006), oversatt av Karen Jürs-Munby. Lehmann understreker imidlertid at denne gjennomgangen ikke er ment som en *checklist* der man krysser av etter hvert som ting stemmer overens med beskrivelsen. Den er kun ment som en hjelp til å strukturere og kategorisere teatrale tegn.<sup>42</sup>

Ifølge Lehmann skiller den tilsiktede persepsjonen i det postdramatiske teater seg fra tidligere teaterformer: "Enclosed within the postdramatic theatre is obviously the demand for an open and fragmenting perception in place of a unifying and closed perception".<sup>43</sup> En åpen og fragmentert persepsjon åpner opp for at hver enkelt tilskuers persepsjon er like "gyldig". Det foreligger ikke en "riktig" tolkning av begivenheten låst til regissørens eller dramatikerens egentlige mening. Derfor er ikke tilskuerenes bilde av det de ser ensartet, de er heller ikke en unison gruppe mennesker, men det er i stedet "(...) a common contact of different singularities who do not melt their respective perspectives into a whole but at most share or communicate affinities in small groups".<sup>44</sup> Ifølge Lehmann søker tilskuere generelt sett etter en sammenheng. Når man blir fratatt denne muligheten, det vil si når det ikke forekommer noen eksplisitt sammenheng, blir tilskueren nødt til å se etter andre muligheter, korrelasjoner og overensstemmelser. Lehmann snakker samtidig om at "The *synaesthesia* immanent to scenic action (...) is no longer an only *implicit* (1) *constituent* (2) of theatre presented for contemplation as a *work of mise en scène* (3), but instead becomes an *explicitly marked* (1) *proposition* (2) for a *process of communication* (3)".<sup>45</sup> Det dreier seg altså også her om en kommunikasjonsprosess mellom aktør og tilskuer. Persepsjon fungerer som en dialog på den måten at sansene responderer i forhold til det omgivelsene tilbyr i den grad meningen er å konstituere en helhet.<sup>46</sup>

Andre ting som kjennetegner det postdramatiske teater er det Lehmann kaller bruk av *performance*-tekst, ikke-hierarkisk bruk av tegn, simultanitet, lek med tegntetthet, *plethora*, musikalitet, scenografi og visuell dramaturgi, varme og kulde, bruk av kroppen, konkret teater, forstyrrelse av virkeligheten og teater som event/situasjon. Vi skal imidlertid ikke gå inn på alle disse kjennetegnene, kun de mest interessante i denne sammenheng. De mest interessante aspektene i denne sammenheng er *performance*-tekst, visuell dramaturgi/scenografi og bruk av kroppen.

---

<sup>42</sup> Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre*, (London/New York: Routledge, 2006), 82.

<sup>43</sup> Lehmann, *ibid.*

<sup>44</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 83.

<sup>45</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 84.

<sup>46</sup> Lehmann, *ibid.*

*Performance*-tekst har ikke nødvendigvis med tekst å gjøre i bokstavelig forstand. Det er heller en form for tegnbruk i det postdramatiske teatret. Denne tegnbruken

(...) turns both of these levels upside down through structurally changed quality of the performance text: it becomes more presence than representation, more shared than communicated experience, more process than product, more manifestation than signification, more energetic impulse than information.<sup>47</sup>

Tilstedeværelse, delt opplevelse, prosess, manifestasjon og energiske impulser er altså nøkkelord for det Lehmann kaller *performance*-tekst i det postdramatiske teater. Som vi skal se senere er dette representativt for *Sons of Liberty* og deres forestillinger.

Det scenografiske er en viktig del i de senere tiders teater. Mange aktører baserer seg i veldig stor grad på det scenografiske og det visuelle, som for eksempel regissøren Robert Wilson. Postdramatisk teater appellerer til sansene gjennom en visuell dramaturgi i den forstand at det ikke lenger er teksten som er hovedfokus og bestemmende for dramaturgien. Fra tradisjonelt teater er vi vant til at teksten dominerer over de andre virkemidlene. Tradisjonelt teater kan dermed med andre ord betegnes som logosentrisk, ifølge Lehmann. Det er imidlertid ikke slik at en visuell dramaturgi ikke forholder seg til tekst i det hele tatt, men teksten er ikke lenger hovedfokus. Lehmann peker på at det på slutten av 1970 og 1980-tallet og begynnelsen av 1990-tallet var en tilbakevending til tekst i mange teatermiljøer.<sup>48</sup> Denne nye bruken av tekst gjør sitt til at teksten som underordnet virkemiddel kan eksistere på egen hånd og utvikle sin egen logikk.

Dette er i tråd med den norske teaterforskeren Knut Ove Arntzen kaller *recycling*. Arntzen lanserer *recycling* som en måte å beskrive 1990-tallets teater på. I en beskrivelse av den belgiske gruppen Needcompanys *Julius Cæsar* (1990) skriver han følgende: ”En måte å betegne den dramaturgien på er som komposisjonsdramaturgi, det vil si at tekstbearbeidelsen er preget av tilsynelatende innfall og handlingsmomenter som ikke nødvendigvis underbygger eller ledsager (sic.) den. I dette ligger kommentar og ironisk distanse”.<sup>49</sup> I tillegg beskriver han en av Baktruppens forestillinger, med den snodige tittelen ” ”, slik: ”Forløpsdramaturgisk er forestillingen basert på en rekke nummer av en kabarettaktig karakter, noe som forsterkes av de enkelte aktørers frihet i forhold til hverandre og tilsynelatende ’tilfeldigheter’ som gir det hele et improvisatorisk preg”.<sup>50</sup> Knut Ove Arntzen beskriver riktignok her spesifikke forestillinger med en dramaturgi som

---

<sup>47</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 85.

<sup>48</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 93.

<sup>49</sup> Knut Ove Arntzen, ”Om å fortelle verden: ’Recycling’ i det nye teater” i *Spillerom* nr. 4, (Oslo: Norsk teatersentrum, 1991), 21.

<sup>50</sup> Arntzen, ”Om å fortelle verden: ’Recycling’ i det nye teater”, 21-22.

han kaller *recycling* som vi kan oversette til resirkulerende på norsk. Poenget er at disse dramaturgiske prinsippene inngår i det Lehmann betegner som postdramatisk teater, herunder visuell dramaturgi, og prinsippene Arntzen viser til er også betegnende for *Sons of Libertys* forestillinger.

Den fysiske kroppen er et viktig element i beskrivelsen av det postdramatiske. Det legges vekt på kroppens tilstedeværelse og energi i rommet, samt aktørens karisma og utstråling. Kroppen står i sentrum, men ikke som et meningsbærende tegn. Det er den fysiske kroppen og dens gester som er viktig. Ofte er det også den abnorme kroppen som står i fokus: "In addition there is often the presence of the *deviant body* (forfatterens kursivering) which through illness, disability or deformation deviates from the norm and causes an 'amoral' fascination, unease or fear".<sup>51</sup> Nå er riktignok ikke det å stille ut en abnorm kropp noe nytt fenomen. Dverger, damer med skjegg og siamesiske tvillinger er alle abnorme kropper som gjennom *freakshows* har vært til stor underholdning for sitt publikum.<sup>52</sup> Vi finner også eksempler på dette i nyere tids teater. I den danske teatergruppa Hotel Pro Formas *Snehvides Billede* (1994), opptrer kortvokste mennesker som dvergene i eventyret om *Snehvit og de syv dvergene*. Forskjellen er imidlertid at de ikke stilles ut på grunn av sin abnormalitet, men heller på tross av den. Det er kroppen *i seg selv* som er viktig:

The physical body, whose gestic vocabulary in the eighteenth century could still be read and interpreted virtually like a text, in postdramatic theatre has become its own reality which does not 'tell' this or that emotion but through its presence *manifests* (forfatterens kursivering) itself as the site of inscription of collective history.<sup>53</sup>

Aktørenes tilstedeværelse og nærvær er vesentlig for tilskuernes kommunikasjon med aktørene. Disse kvalifikasjonene går innunder det Sauter kaller det sensoriske nivået. Det er her kontakten mellom aktør og tilskuer etableres. Vi kommer tilbake til dette momentet senere i analysen.

Gjennom konkrete eksempler beskriver Lehmann hva som gjør disse forestillingene til eksempler på postdramatisk teater. Jeg kommer ikke til å gå nærmere inn på disse eksemplene, men jeg vil trekke frem et par aspekter som kategoriserer forestillingene han nevner. *Scenic Poem* og *Cool Fun* er to aspekter ved eksemplene jeg vil se nærmere på.

I et av eksemplene trekker han frem den belgiske kunstneren Jan Lauwers og hans

---

<sup>51</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 95.

<sup>52</sup> Robert Bogdan, *Freak Show: Presenting Human Oddities for Amusement and Profit*, (Chicago: The University of Chicago Press, 1988).

<sup>53</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 97.



arbeid. I deler av arbeidet spilles det på skillet mellom fiksjon og virkelighet. Aktørene opptrer på en privat, uformell måte. De bekler rollen, men det oppfattes ikke som en illusjon eller at de spiller fiktive karakterer. Teaterformen underminerer kategoriseringen narrativ/ikke-narrativ, og er heller en kommunikasjonsbegivenhet i Lehmanns termer. Gjennom kostymebruk, scenografi, gester, farger og ikke minst kropper former de et komplekst rom av hentydninger og ekko. Til tross for at forløpet og hendelsene tilsynelatende er tilfeldige, utgjør de i stedet en helhet. Scenen blir et assosiasjonsrom hvor fokuset er på aktørenes tilstedeværelse: "Like a poem, the director composes fields of association between words, sounds, bodies, movements, light and objects".<sup>54</sup>

Et annet aspekt ved det postdramatiske teatret er det Lehmann kaller *Cool Fun*. Denne betegnelsen indikerer blant annet hvor mange teaterutøvere henter inspirasjon til sine forestillinger fra: "This conspicuous variety of postdramatic theatre often finds its inspiration in the patterns of television and film entertainment and makes references (irrespective to quality) to splatter movies, quiz shows, commercial and disco music, but also to a classical intellectual heritage".<sup>55</sup> I tillegg er hendelsesforløpet sjelden dramatisk, det foregår heller imitasjoner av scener eller konstellasjoner fra krimromaner, TV-serier eller filmer. Det er også en tendens til parodi slik vi kjenner det allerede fra absurd teater. Tilskuerne følger en rekke av hentydninger, sitater, mot-sitater, interne vitser, motiver fra film og popmusikk. Eller som Lehmann sier det: "(...) a patchwork of rapid, often minutes episodes: ironically distanced, sarcastic, 'cynical', without illusion and 'cool' in tone".<sup>56</sup>

I et av eksemplene trekker Lehmann frem at det i *performancen* stammer det morsomme fra en sarkastisk, ironisk fremstilling av obskønitet, vold i hverdagen, ensomhet og seksuelt begjær kombinert med ironisk sitering og bruk av populærkultur.<sup>57</sup> Som vi skal se senere kunne dette vært en definisjon av *Sons of Liberty's* forestillinger.

---

<sup>54</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 111.

<sup>55</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 118.

<sup>56</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 119.

<sup>57</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 120.

## Teoretiske nøkkelbegreper

Som vi har sett i det foregående, har jeg lagt vekt på begreper som *play*, metakommunikasjon, *framing*, kommunikasjonsmodeller, kontekst, helhet og tilstedeværelse. På hvilken måte kan disse begrepene sees i forhold til hverandre? Gregory Batesons *play*-begrep er overførbart til teatrale eventer i den forstand at vi i en teatral situasjon kan kommunisere på flere forskjellige nivåer. Disse nivåene karakteriseres som primære og sekundære prosesser som gjør oss i stand til å skille mellom ulike nivåer i kommunikasjonen. Nivåtenkning i forbindelse med kommunikasjon forekommer også hos Willmar Sauter, men på en litt annen måte. Sauter tar utgangspunkt i tilskueren, og tilskuerens kommunikasjon med aktøren. Bateson fokuserer på hvordan *play* og metakommunikasjon oppstår mellom individer, og tar ikke utgangspunkt i den ene eller den andre parten, men fokuserer på det som skjer dem imellom. Det blir feil å si at Sauter ikke er opptatt av den kommunikasjonen som skjer mellom begge parter. Kommunikasjon betegner nettopp forholdet *mellom* noen, hvis vi da ikke snakker om enveiskommunikasjon der den ene parten overkjører den andre. Poenget er at Sauter først og fremst setter tilskueren i sentrum, ikke aktøren, selv om det handler om et gjensidig kommunikasjonsforhold i teatrale eventer.

*Play* og metakommunikasjon handler om rammer og hvordan vi rammer inn noe som *play/ikke-play*. Vi skiller mellom disse rammene ved at vi gjenkjenner signaler som tegn, det vil si at vi er implisitt innforstått med hvilken betydning forskjellige tegn har i en gitt situasjon. Her kan vi se en link fra Batesons *play*-teori til Sauters kommunikasjonsnivåer. På det artistiske nivået handler det om å gjenkjenne de kodene man blir presentert for i en teatral event. Disse kodene kan være konvensjoner, spillestil eller skuespillertekniske ferdigheter, og ifølge Sauter har man større utbytte av en event når man gjenkjenner disse kodene. Eller som Bateson ville sagt det - når vi gjenkjenner disse signalene som tegn. Vi rammer med andre ord inn eventen ved å gjenkjenne kodene, og metakommunikasjon oppstår fordi vi er innforstått med det vi som tilskuere blir presentert for. Hvis vi derimot ikke er kjent med de artistiske kodene, oppstår det en usikkerhet hvorvidt det vi opplever er *play* eller ikke. Rammene for eventen er utydelige for oss, og er dermed bestemmende for om vi setter pris på opplevelsen eller ikke.

Hva har så dette med *Sons of Liberty* å gjøre? Vi skal se nærmere på det artistiske nivået i selve analysen av *Sons of Liberty*s forestillinger litt senere, men det kan raskt nevnes her at hvis man ikke er kjent med *Sons of Liberty*s spillestil og artistiske koder, kan man lett bli usikker på hvordan man skal reagere på det man blir presentert for i løpet av forestillingene.

Det symbolske nivået i Sauters teori er ganske interessant hvis vi ser det i lys av Batesons kommunikasjonsteori. Når vi opplever en situasjon som *play* kan vi si at vi kommuniserer om noe som ikke eksisterer. En knyttet neve er en advarsel om at noe kan komme til å skje, men selve slaget eksisterer ikke på dette tidspunktet.<sup>58</sup> Noe av det samme kan vi erfare på det symbolske nivået hos Sauter. Vi kommuniserer om noe som egentlig ikke eksisterer. Fiksjonen eller det symbolske oppstår på grunnlag av at tilskueren aksepterer betingelsene for aktørens innlevelse i rollekarakteren. Sauter mener at fiksjon kun kan oppstå mellom aktør og tilskuer, aktøren kan ikke skape fiksjon alene. Idet tilskueren aksepterer fiksjonsrammen, kan vi si at aktøren og tilskueren begge er innforstått med at *this is play* eller at ”dette er fiksjon”. Vi skal imidlertid også se på hva som skjer når det symbolske nivået *ikke* trer i kraft senere i analysen. Kan vi da snakke om en form for *play*?

I sin beskrivelse av det postdramatiske teatret hevder Lehmann at tilskuere automatisk søker en sammenheng når de opplever en forestilling. Forskjellen fra tradisjonelt teater er imidlertid at det i forestillinger som kan karakteriseres som postdramatiske ofte ikke er lagt opp til at forestillingen skal være helhetlig. Siden det ofte ikke er snakk om én bestemt mening som dramatikerens eller regissørens har tillagt stykket, kan man som tilskuer velge å betrakte opplevelsen som en helhet på sin egen måte. For ifølge Bateson vil vi alltid forsøke å lage sammenheng ved å ramme inn de forskjellige tegnene slik at de utgjør en helhet for oss. Det vil si at vi lager sammenheng ved å metakommunisere. For å kunne være innforståtte med motpartens utspill må vi sette de forskjellige tegnene i sammenheng med hverandre, eller tenke oss til en helhet i den forstand at vi rammer inn de ulike tegnene. Knut Ove Arntzen beskriver Baktruppens forestilling ” ” som en forestilling der de ulike elementene tilsynelatende opptrer tilfeldig, men hvor de allikevel er innøvd og planlagt av aktørene på forhånd. Nærmere bestemt har de allerede laget en helhet og en sammenheng for seg selv, men tilskuerne kan få inntrykk av at det hele er tilfeldig og improvisatorisk. Etter min mening vil tilskuerne i et sånt tilfelle, bevisst eller ubevisst, prøve å lage en forståelsesramme rundt det tilsynelatende tilfeldige.

Når jeg her trekker frem Lehmann og det postdramatiske teatret, vil jeg først og fremst bruke dette på et deskriptivt nivå. Slik jeg ser det, tar Lehmann utgangspunkt i en tradisjonell teatersituasjon med klare skiller mellom aktør og tilskuer/scene og sal. Han tar utgangspunkt i teaterforestillingen, som han betrakter som en kommunikasjonsbegivenhet. I likhet med Sauter betrakter ikke Lehmann tilskuerne som en enhetlig masse, men en

---

<sup>58</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 182.

samling individer. Ut ifra de kjennetegnene jeg fokuserer på ved de postdramatiske prinsippene, kan *Sons of Liberty*s forestillinger karakteriseres som postdramatiske. De ulike kjennetegnene beskriver godt hvordan forestillingene forholder seg til spillestil, valg av tema, kropp og bevegelse. I min analyse vil jeg gjøre leseren oppmerksom på hvilke elementer som kan karakteriseres som postdramatiske og dermed sette *Sons of Liberty* inn i en kontekst i form av hvilken teatertradisjon de hører innunder. Dette har altså med den *konvensjonelle* konteksten av Sauters inndeling å gjøre.

Den fysiske kroppen er et viktig aspekt ved det postdramatiske teater. Som nevnt ovenfor er det kroppen i seg selv som er i fokus. Det er kroppens tilstedeværelse i rommet som utgjør et spesielt nærvær i sin relasjon til tilskuerne som er vesentlig her. Kroppens tilstedeværelse dreier seg om noe av det vi kan erfare på det sensoriske nivået i Sauters teori. Vi kommuniserer på et sensorisk nivå når vi sender selve aktørens kropp og hvordan den fysiske kroppen opptrer i rommet. Begynner vi å lete etter spesielle gester eller ferdigheter hos aktøren beveger vi oss over på det artistiske nivået, og når vi fortolker disse kodene kan vi si at vi er på det symbolske nivået. Sagt på en annen måte kan det sensoriske nivået karakteriseres som et nivå der vi persiperer og tar inn ulike uttrykk, mens det artistiske og det symbolske i større grad kan betraktes som et nivå der man reflekterer og tolker. Eller som Sauter sier det – vi skiller mellom intuitive og kognitive reaksjoner.<sup>59</sup>

Alle de tre teoretikerne jeg har presentert i det foregående har en ting til felles: Kommunikasjon. Eller rettere sagt, metakommunikasjon. Forskjellen er imidlertid at det kun er Bateson som eksplisitt kaller denne typen kommunikasjon for metakommunikasjon. Sauter impliserer det i noen av modellene han presenterer, men setter ikke ord på det slik Bateson gjør. Lehmann betrakter også enkelte teaterforestillinger som en kommunikasjonsbegivenhet, men også som en delt opplevelse mellom aktør og tilskuer. Han bruker heller ikke ordet metakommunikasjon, men metakommunikasjon er absolutt et viktig aspekt ved det han beskriver som postdramatisk teater. Denne delte opplevelsen kan dessuten bli et assosiasjonsrom der tilskueren gjør seg ulike assosiasjoner gjennom de referansene man blir presentert for av aktøren. For at metakommunikasjon skal oppstå er tilskueren nødt til å gjenkjenne referansene. I *Sons of Liberty*s forestillinger blir tilskuerne presentert for populærkultur i form av kjente sanger, barneleker, eventyr, bøker, filmer og parodiske sekvenser basert på noen av de nevnte genrene. Det vil alltid være slik at noen av tilskuerne kjenner igjen de fleste referansene, noen kjenner igjen en del, mens noen ikke kjenner igjen noe av det som blir presentert. Dette avhenger av hvilket referanseapparat man besitter fra før, og at man er i stand til å kjenne igjen referansene og

---

<sup>59</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 9.

gjøre seg egne assosiasjoner rundt dem. Det er med andre ord vesentlig hvilken forståelse vi har, noe vi skal komme tilbake til i kapitlet om metode.



## Metodiske betraktninger:

### Forestillingsanalytiske prinsipper

Den danske teaterforskeren Michael Eigtved tar utgangspunkt i teaterforestillingen som en teatral begivenhet slik vi finner den hos Willmar Sauter. Med sin bok *Forestillingsanalyse* (2007) søker han en inngang til å beskrive teatrale hendelser som en opplevelse eller erfaring, snarere enn en metode for å finne kunstverkets underliggende mening. Et slikt perspektiv er omfattende i den forstand at ingen av tilskuerne opplever den samme teatrale begivenheten på samme måte. Tilskuernes opplevelse avhenger blant annet av hvilket referanseapparat man besitter, hvilket fokus man har, stedet hvor vi opplever hendelsen og det som skjer i for- og etterkant av opplevelsen.<sup>60</sup>

Å finne verkets indre mening er ikke lenger forestillingsanalysens hovedanliggende, ifølge Eigtved. I likhet med Sauter vil Eigtved ”(...) undersøge begivenheden som *kommunikation* (forfatterens kursivering): hvad begivenheden potentielt kan si til hvem. Hvilke muligheder for at gøre sig *erfaringer* (forfatterens kursivering) rummer den, og hva giver den fra sig”.<sup>61</sup> Eigtveds mål er med andre ord å undersøke hva det er i forestillingene som har en virkning på tilskuerne. Dermed må man kunne sette denne oppfattelsen inn i en konkret kontekst, enten det være seg kulturell eller sosial kontekst. På denne måten kan man få et begrep om hva en teatral begivenhet er.<sup>62</sup>

Når Eigtved snakker om kommunikasjon er det snakk om en bestemt form for kommunikasjon. Det er den teatrale kommunikasjonen han er ute etter her. Teatralitet kan ha mange definisjoner, men her snakker vi om teatralitet i den forstand at det oppstår ”(...) når noen i en prosess (begivenhet, situation) definerer seg som optrædende, og nogle andre definerer seg som tilskuere”.<sup>63</sup> En slik situasjon foregår på ett bestemt sted til en bestemt tid som skiller seg fra det hverdagslige liv. I denne teatrale situasjonen opereres det i tillegg med en egen logikk – ifølge Eigtved oppstår teatralitet når tilskueren aksepterer det fiktive som han eller hun blir presentert for. Et eksempel er at man kun kan dø på en scene (som rollekarakteren) hvis tilskueren aksepterer det. Hvis ikke tilskueren aksepterer det, er det bare et menneske som ikke beveger seg lenger. Det er denne dobbeltheten som er karakteristisk for, og ikke minst essensiell i beskrivelsen av teatralitet. Det er i tillegg vesentlig at både aktør og tilskuer er enige om intensjonen om at noe er teatralt, det vil si enige om at både mennesker og objekter kan forandre status eller bli

---

<sup>60</sup> Michael Eigtved, *Forestillingsanalyse: En introduktion*, (Fredriksberg C: Forlaget Samfundslitteratur, 2007), 7, 11.

<sup>61</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 12-13.

<sup>62</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 13.

<sup>63</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 14.

presentert i et nytt lys. Derfor må det i en teatral situasjon være noen som utfører den teatrale prosessen, men det må også være noen som identifiserer den som nettopp en teatral prosess.<sup>64</sup>

Denne teatrale prosessen består dermed av to parter, en aktør og en tilskuer. Aktørenes handlinger er grunnlaget for det teatrale samspillet. Ifølge Eigtved kan vi oppleve aktørene og forestillingene på flere ulike nivåer. Utgangspunktet er aktørens fysiske tilstedeværelse, som i seg selv kan skape betydning gjennom bruk av kroppen i rommet.<sup>65</sup> Eigtved benytter seg av strukturalisten Otokar Zichs inndeling av ulike nivåer å betrakte aktøren på:

1. *Aktøren*
2. *Scenefiguren*
3. *Rollen eller karakteren*

*Aktøren* vil si selve personens fysiske tilstedeværelse, det vil si alt som har med kjønn, alder, kropp og stemme å gjøre. *Scenefiguren* er måten aktøren fremstiller seg selv på gjennom kostymer, sminke og ved en bestemt bruk av kroppen. *Rollen eller karakteren* er den fiktive karakteren som kan oppstå i tilskuernes bevissthet som et resultat av de tidligere nevnte nivåene.<sup>66</sup>

Den observante leser vil nå se en parallell til Willmar Sauter. Slik jeg ser det kan de tre nivåene til Zich (og Eigtved) sammenlignes med Sauters kommunikasjonsmodeller. Vi sanser aktøren på det sensoriske nivået, gjenkjenner scenefiguren på det artistiske nivået og fortolker rollen eller karakteren på det symbolske nivået. Sett fra aktørenes ståsted har det sensoriske med hvordan den enkelte aktør fremstiller seg selv, altså kroppen, å gjøre. Det artistiske omhandler hva eller hvem man prøver å fremstille, og det symbolske nivået dreier seg om aktørens rolleidentifikasjon eller symbolske fremstilling. I selve analysen skal vi se på hvordan kommunikasjonsprosessen kan foregå, og Eigtveds inndeling er her begrepsmessig viktig for å skille mellom de ulike nivåene.

## **Tilnærming til analyseobjektet**

Siden denne typen forestillingsanalyse ikke dreier seg om å finne den ”egentlige” meningen eller intensjonen bak verket, handler det her om å analysere det man faktisk har erfart i en gitt forestillingssituasjon. Analyseobjektet i denne sammenhengen er forestillingen *per se*. Hovedfokuset i forestillingsanalysen slik vi finner den hos Michael

---

<sup>64</sup> Eigtved, *ibid*.

<sup>65</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 40.

<sup>66</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 42.



Eigtved ligger på hvordan begivenheten fremstår for tilskuerne, hva man kan få ut av opplevelsen, hvilke elementer som finnes i den, hvordan de er i samspill med hverandre, og hvordan dette kan settes i sammenheng med samtidens kontekst.<sup>67</sup>

Teatrets flyktighet har ofte vært gjenstand for debatt i teatervitenskapelige kretser – hvordan analysere noe som ikke finnes? Eigtved beskriver teaterforestillingen som *transitorisk*, det vil si forbigående, noe som vil si at vi i prinsippet kun kan analysere erindringen om selve forestillingen. En slik analyse kan støttes av forskjellige hjelpemidler som vi trenger for å huske opplevelsen, som for eksempel notater tatt underveis, videomateriale eller bilder, men analysen bør kun baseres på én av opplevelsene.<sup>68</sup>

Når jeg her tar utgangspunkt i mine opplevelser som tilskuer viser dette til en fenomenologisk tradisjon. Fenomenologien er, som navnet tilsier, opptatt av fenomenene i verden og hvordan vi oppfatter dem. Edmund Husserl hevdet i *Logische Untersuchung* (1901) at man må gå *Zu den Sachen selbst* (til saken selv), og rette oppmerksomheten mot den konkrete livsverdenen, eller *Lebenswelt* for å bruke Husserls uttrykk.<sup>69</sup> Å gå til selve forskningsobjektet kan virke selvfølgelig i våre dager, men vi må ta med i betraktningen at da Husserl skrev boken i 1901 var ikke humaniora etablert som vitenskap på samme måte som i dag. Humaniora måtte befestе sin posisjon som vitenskap gjennom å etablere metoder som skilte dem fra naturvitenskapene, og fenomenologien er et forsøk på dette.

Andre uttrykk Husserl var opptatt av er *Erlebnis* og *Erlebnisstrom*, det vil si opplevelse og opplevelsesstrøm. Det er den levde erfaringen det fokuseres på innenfor fenomenologien, og subjektive opplevelser i særdeleshet. Dette er hva Husserl kaller intensjonalitet. Ved å ta utgangspunkt i subjektive opplevelser ser man samtidig bort fra spørsmålet om det finnes en objektiv motsetning.<sup>70</sup> I stedet for å samle et visst antall objektive data om et fenomen, har fenomenologien som oppgave å finne essensen (*Wesen*) av objektet i seg selv.<sup>71</sup> Mitt anliggende her vil derfor være å støtte meg til fenomenologiske metoder ved å beskrive selverfarte opplevelser. Opplevelsene vil i denne sammenhengen være to teaterforestillinger, og jeg legger vekt på min subjektive persepsjon i forbindelse med disse. Min innfallsvinkel vil ikke her være å undersøke aktørenes intensjoner eller selve meningen med forestillingene. Jeg er interessert i å undersøke relasjonen og kommunikasjonen mellom aktørene og meg selv som tilskuer.

---

<sup>67</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 16.

<sup>68</sup> Eigtved, *ibid.*

<sup>69</sup> Mats Alvesson og Kaj Sköldbërg, *Tolkning och reflektion: Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*, 2. utg. (Lund: Studentlitteratur AB, 2008), 165.

<sup>70</sup> Alvesson og Sköldbërg, *Tolkning och reflektion*, 166.

<sup>71</sup> Martin og Sauter, *Understanding Theatre*, 54.

Det finnes mange måter å undersøke tilskuernes resepsjon på.<sup>72</sup> Det kommer an på hvilket perspektiv man anlegger. Er man ute etter å få rede på hvordan hver enkelt tilskuer opplevde én og samme forestilling, kan man bruke kvantitative metoder som spørreundersøkelser eller kvalitative metoder som dybdeintervju eller deltagende observasjon.<sup>73</sup> Teaterforskeren Peter Eversmann er en av dem som har forsket på hvordan publikum opplever teaterforestillinger. Ved hjelp av dybdeintervju basert på en modell utviklet av Mihaly Csikszentmihalyi og Rick E. Robinson i boken *The Art of Seeing* (1990), intervjuet han mennesker med en godt utviklet forståelse for teater (skuespillere, dramaturger, regissører). I intervjuene stilte han dem blant annet spørsmål som omfattet hvordan de ble interessert i teater og hvordan de generelt sett så på teater, i tillegg til at han ba dem fortelle om enkeltstående teateropplevelser de hadde vært med på.<sup>74</sup>

Det er imidlertid ikke slik jeg har gått frem i mitt arbeid. Siden jeg tar utgangspunkt i meg selv og mine egne opplevelser, er det ikke særlig relevant hva de andre som var tilstede sammen med meg opplevde. I en annen kontekst kunne det vært interessant å se hvor ulikt man som gruppe opplever én og samme forestilling, men i dette tilfellet skal dreie seg om hvilke opplevelser jeg har hatt i forbindelse med de to forestillingene *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*. Jeg har bedrevet en form for deltagende observasjon i den forstand at jeg har vært tilstede og observert to forestillinger. Jeg har deltatt som tilskuer, men jeg har ikke deltatt i samme forstand som om jeg var en utøver i situasjonen. Min rolle har kun vært å sitte rolig sammen med andre tilskuere og respondert på det aktørene har foretatt seg i spillerommet. Jeg som tilskuer har med andre ord vært en del av en helhet. Forstått i hermeneutiske termer indikerer det at helheten påvirkes av enkeltdelene, og enkeltdelene påvirkes av helheten. Sann sett kunne det vært interessant å anlegge et hermeneutisk perspektiv i dette tilfellet, men siden hermeneutikken er opptatt av å finne den opprinnelige, intensjonelle meningen i verket blir det av liten interesse i denne sammenheng. Hermeneutikken retter seg dessuten mot at ”(...) meningen hos en del *endast* (min kursivering) kan forstås om den satts i samband med helheten”.<sup>75</sup> I denne forestillingsanalysen kan én del være vel så viktig som delen i forhold til helheten. Det er assosiasjonene jeg gjør meg i løpet av opplevelsene som blir

---

<sup>72</sup> Susan Bennett ser i boken, *Theatre Audiences: A Theory of production and reception* (1997), på publikum som et kulturelt fenomen. Hun tar også for seg ulike teorier om tilskuerne, i tillegg til praksis ved ulike teatre og deres publikum. Bennett setter tilskueren i sentrum, og undersøker hvordan tilskueren bidrar til den teatreale produksjonen.

<sup>73</sup> Alvesson og Skoldberg, *Tolkning och reflektion*, 17.

<sup>74</sup> Peter Eversmann, ”The Experience of the Theatrical Event” i Vicky Ann Cremona, Peter Eversmann, Hans van Maanen, Willmar Sauter og John Tulloch (red.), *Theatrical Events. Borders – Dynamics – Frames* (Amsterdam/New York: Rodopi, 2004).

<sup>75</sup> Alvesson og Skoldberg, *Tolkning och reflektion*, 193.

fokus her.

Selv om jeg ikke kommer til å anlegge et rent hermeneutisk perspektiv, vil jeg likevel bruke deler av ideene derfra. Den tyske filosofen Hans-Georg Gadamer skriver om det han kaller ”fordommer” (*vorurteil*) i sitt hovedverk *Wahrheit und Methode* (1960). Her betyr fordommer noe annet enn det vi mener når vi snakker om fordommer i dagligdagse situasjoner. Når vi bruker fordommer i hverdagen, bruker vi det som regel med negativt fortegn. Hos Gadamer betyr fordommer rett og slett for-dommer, noe man besitter på forhånd, en form for erfaring. Espen Schaaning, professor i idéhistorie, har skrevet introduksjonen i den norske oversettelsen av *Wahrheit und Methode*. I *Sannhet og metode* (2010) oppsummerer han hva Gadamer mener med fordommer på følgende måte:

Enhver forståelse må skje ut fra det erfaringsgrunnlag man til enhver tid besitter. Det er med andre ord ens forråd av innsikter, erfaringer, opplevelser, oppfatninger – kort sagt for-dommer – man må benytte seg av hvis man vil forstå noe. Uten fordommer, ingen forståelse; og jo flere fordommer, desto større forståelse.<sup>76</sup>

Det er gjennom fordommene vi kan erfare noe som sant, de er derfor positive og nødvendige for meningsdannelse. Fordommer muliggjør våre sannhetserfaringer. Schaaning eksemplifiserer dette med at det er åpenbart at en filosof som har lest mye om og av Spinoza har større forutsetning for å forstå tekstene hans enn en som så vidt har hørt om Spinoza.<sup>77</sup> Jo mer man vet på forhånd, det vil si hvilke erfaringer man har gjort seg, jo større utbytte har man av opplevelsen.

Fordommer, i Gadamerisk forstand, har med en forståelseshorisont å gjøre. Hver og en er et produkt av sin samtid, og fordommene er en del av hver enkelts forståelseshorisont eller forståelsesramme. Dette er overførbart til tilskuernes møte med forestillingen. Når vi går for å se en forestilling, møtes tilskuere med ulik bakgrunn og ulike forståelsesrammer. Vi har som regel forskjellig politisk, estetisk, kulturell og sosial bakgrunn. Disse aspektene utgjør til sammen vår forståelseshorisont, og legger grunnlaget for hvordan vi vil oppfatte forestillingen.<sup>78</sup> Dette er et viktig moment når det gjelder teatral kommunikasjon. Der aktørene gjerne oppfatter publikum som én gruppe, eksisterer det et mangfold av ulike mennesker med ulik bakgrunn og ulike forutsetninger for persepsjon.

---

<sup>76</sup> Espen Schaaning, ”Introduksjon” i Hans-Georg Gadamer, *Sannhet og metode*, (Oslo: Pax Forlag, 2010), 13.

<sup>77</sup> Schaaning, *ibid.*

<sup>78</sup> Martin og Sauter, *Understanding Theatre*, 66.

## Fremgangsmåte

Da jeg så de to forestillingene *God Hates Scandinavia* (2006) og *Swamped in Sensation* for første gang, hadde jeg ikke planlagt å skrive noe om dem. Jeg ble fascinert av de komplekse forestillingene, men syntes de var for omfattende å ta fatt på. Likevel prøver jeg nå, snart fem år etter at jeg så den første forestillingen, å få ned på papiret hvordan jeg opplevde de to forestillingene. Siden det ikke var meningen at jeg skulle skrive om eller analysere dem, tok jeg heller ikke notater i løpet av forestillingene. For å friske opp minnet, henvendte jeg meg til *Sons of Liberty* med en forespørsel om de kunne sende meg det eventuelle videomaterialet de satt på. Som Michael Eigtved er inne på, bør man ta utgangspunkt i én av forestillingene (hvis man har sett den flere ganger) for at analysen skal være plausibel. Dette fordi hver forestilling er unik, det som skjer én kveld kan aldri gjentas *nøyaktig* neste kveld. Derfor har jeg valgt å basere min analyse på inntrykket jeg sitter igjen med etter å ha opplevd forestillingene *live*, men for å friske opp igjen alle detaljene har jeg brukt videoopptakene som hjelpemiddel. Min fremgangsmåte har dermed gått ut på først å beskrive min selverfarte opplevelse, som er det jeg husker av scenografi, dialog, spillestil og handlingsforløp. Deretter har jeg sett videoopptakene og notert meg hva jeg oppfatter som annerledes fra første gangen jeg så forestillingene. Jeg har valgt å forholde meg til opptakene på detaljnivå, men hovedvekten ligger på min tilstedeværelse som tilskuer i den virkelige forestillingssituasjonen. Det har enkelte ganger i løpet av forestillingsbeskrivelsene vært vanskelig å formidle poenget med noen scener, og i slike tilfeller har jeg gått til en skriftlig kilde. *Sons of Liberty* har samlet forestillingstekstene sine i boken *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist* (2009), og jeg har gjengitt enkelte scener derfra for at leseren skal få en bedre forståelse av hva jeg vil frem til.

Det som slo meg da jeg så videoopptakene var at det å være tilstede fysisk i salen er meget vesentlig for kommunikasjonsforholdet mellom aktør og tilskuer. Jeg opplevde forestillingene på opptaket på en helt annen måte sammenlignet med den opplevelsen jeg fikk da aktørene var i samme rom som meg. Det å oppleve *Sons of Liberty* her og nå, er det som gjør forestillingene deres til en *event* i Willmar Sauters språkdrakt. Å oppleve dem der og da, i min egen stue var lite spennende og nesten litt flaut. Aktørenes nærvær og tilstedeværelse er viktige stikkord her, og noe jeg skal komme tilbake til senere i analysen. For å bruke en klisjé, så gikk det opp for meg at det ikke er for ingenting at teater kalles ”øyeblikkets kunst”.

I en forestillingsanalyse er det vanlig å beskrive de tematiske hovedlinjene i en

forestilling og analysere forestillingen ut ifra disse.<sup>79</sup> Det kunne jeg også gjort her, men det ville vært særdeles lite leservennlig. *Sons of Libertys* forestillinger er rimelig komplekse fenomener, de består av et vell av detaljer både når det gjelder det fysiske språket og dialogene. Derfor har jeg valgt å beskrive *God Hates Scandinavia* (2006) og *Swamped in Sensation* (2007) på detaljnivå i et forsøk på å formidle kompleksiteten i det hele. Jeg kommer likevel ikke til å gå gjennom forestillingene i sin helhet, men jeg kommer til å beskrive store deler av hver forestilling. Noen scener vil bli mer detaljert beskrevet og analysert enn andre, beroende på hva jeg synes er interessant i de ulike scenene. Det er ikke meningen å forsøke å beskrive den enkelte forestilling så objektivt eller så ”sann” som mulig, det er min persepsjon jeg legger vekt på i denne sammenhengen. Prosjektet går ikke ut på å beskrive forestillingen i detalj for detaljenes skyld, men å sette detaljene inn i min egen kontekst.

Måten jeg vil gjøre dette på er ved å ta utgangspunkt i Sauters kommunikasjonsmodeller. I Sauters teori ligger det nemlig en god del metodiske føringer. Han lanserer ikke bare en teori om hvordan vi kommuniserer i en teatral situasjon, han forsøker også å finne en fremgangsmåte for å analysere denne kommunikasjonen. Til dette bruker han modeller som beskriver de ulike nivåene vi blir presentert for i de teatrale situasjonene. Alle nivåene trenger ikke være til stede for at noe skal kalles teatralt, men nivåene er nødt til å være til stede for at noe skal kalles kommunikativt. Jeg vil her bruke denne fremgangsmåten for å bearbeide inntrykkene jeg opplevde i *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*. Jeg vil senere gi en beskrivelse av hvordan jeg opplever de ulike nivåene i løpet av forestillingene, hvordan nivåene interagerer med hverandre, og hvordan nivåene forholder seg til konteksten(e).

For å gjøre teksten så oversiktlig som mulig har jeg delt analysen inn i to deler. Jeg vil begynne med å gi en detaljert beskrivelse av forestillingenes første del slik at leseren kan få et lite innblikk i mine opplevelser. Begge forestillingene er delt inn i scener, det vil si det jeg opplever som sceneskift, som ikke nødvendigvis samsvarer med det aktørene selv oppfatter som sceneskift. *Sons of Libertys* forestillinger er, som nevnt ovenfor, rimelig komplekse, og beskrivelsene er derfor et forsøk på å formidle dette til leseren. Deretter vil jeg kort beskrive resten av forestillingene, for så å oppsummere hva jeg har opplevd under overskriften ”foreløpige observasjoner”. De foreløpige observasjonene er assosiasjoner jeg gjorde meg der og da, men også assosiasjoner og refleksjoner jeg har gjort i ettertid. Jeg fokuserer på det jeg opplever som vesentlig for meg i hver scene i begge forestillingene. Det er enkelte scener jeg vil ta nærmere i øyesyn

---

<sup>79</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 15.

enn andre, i den hensikt å analysere de utvalgte scenene ved hjelp av de allerede presenterte teoriene. I del to av forestillingsanalysen tar jeg for meg de mest interessante scenene fra begge forestillingene, som allerede er kort presentert etter de ”foreløpige observasjonene” under overskriften ”Hva opplever jeg egentlig her?” Gjennom bruk av *play*-teori, kommunikasjonsnivåer og postdramatisk teori ønsker jeg da spesielt å se på hvordan populærkultur blir fremstilt i *Sons of Liberty*s forestillinger, og hvordan de kommuniserer dette til meg som tilskuer.

### Min egen forståelseshorisont

Det som fikk meg til å ville se forestillingen *God Hates Scandinavia* (2006) var annonseteksten fra nettsidene til Black Box Teater som jeg tilfeldigvis leste en gang i 2006. *Sons of Liberty* ble beskrevet som ”trash-teater” hvor de hentet inspirasjon fra b-filmer og genrer som horror, porno og skrekk med innslag av populærkultur. Jeg hadde aldri hørt om *Sons of Liberty*, ikke hadde jeg vært på Black Box Teater før, og jeg visste derfor ikke helt hva jeg gikk til. Forestillingen hørtes likevel spennende ut etter omtalen på nettsidene å dømme, og jeg inviterte derfor med meg min samboer og et vennepar av oss. Valget av forestilling ble tatt på grunnlag av at ingen av dem er særlig teaterinteresserte, men beskrivelsen av forestillingen på nettsidene fikk det til å høres ut som noe vi kunne få noe ut av selv om ingen av oss hadde noe kjennskap til *Sons of Liberty* fra før. Jeg var litt skeptisk til ta med mine ikke-teaterinteresserte venner på samtidsaktuelt teater hvor vi i verste fall kunne komme til å bli plukket opp på scenen eller måtte interagere med aktørene på et eller annet vis. Siden ingen av oss var særlig kjent med konvensjonene eller rammene for Black Box Teater, visste vi med andre ord ikke helt hva som ventet oss. Som fersk student på bachelorprogrammet på teatervitenskap hadde jeg heller ikke de samme kunnskapene som jeg sitter med nå, og inntrykkene jeg gjorde meg da hadde antageligvis sett annerledes ut hvis jeg hadde sett forestillingen med den faglige ballasten jeg har i dag. I Batesonske termer vil min analyse være en *re-framing* av inntrykkene. Jeg rammer inn inntrykkene jeg fikk for nesten fem år siden ved hjelp av nye begreper og ny innsikt.

Da jeg gikk for å se den andre forestillingen av *Sons of Liberty*, *Swamped in Sensation* (2007), hadde jeg en liten pekepinn på hva jeg kunne forvente meg. Samboeren min (som sa han ikke skjønnte noen ting av forrige forestilling, men likte den likevel) ble med også denne gangen. Nå var vi i det minste vant til spillestilen. Vi kjente til aktørene, og forventningene var ganske høye etter forrige forestilling som var veldig morsom, stilfull og fascinerende. Denne gangen var det de ytre omstendighetene som var nye. *Swamped in Sensation* ble spilt på Soria Moria, Torshovteatret, i regi av Samtidsfestivalen 2007 i motsetning til *God Hates*

*Scandianavia* som ble spilt på Black Box Teater. Samtidsfestivalen er et samarbeid mellom Nationaltheatret, Black Box Teater og andre scener i hovedstaden.

Som nevnt ovenfor visste jeg lite om hva jeg gikk til da jeg gikk for å se *God Hates Scandinavia*. Det som imidlertid vekket min interesse for forestillingene var nettsidenes beskrivelse av hvilke inspirasjonskilder *Sons of Liberty*s forestillinger bestod av. Inspirasjonskildene kommer fra såkalt populærkultur, noe som forestillingene i stor grad skulle vise seg å referere til. Siden min ambisjon her er å undersøke hvordan populærkultur blir fremstilt i forestillingene, kan det være lurt å definere hva et slikt begrep innebærer. Når jeg snakker om populærkultur, mener jeg her en kultur bestående av noe som er kjent for et bredere lag av befolkningen. Det ligger i selve ordet, kultur som er populær vil nødvendigvis være kjent for mange, men ikke nødvendigvis alle. Motsetningen til populærkultur finner vi i kategoriseringen fin- eller elitekultur som teater ofte blir regnet som en del av. Black Box Teater er ikke et unntak i så måte. Forestillingene som blir vist på Black Box Teater er på ingen måte populærkultur i den forstand at hvermann går og ser dem. Den franske sosiologen Pierre Bourdieu hevder at smak henger sammen med sosial bakgrunn og utdanningsnivå, og tilskriver såkalt ”høyere” former for kunst de høyt utdannede og de med høy kulturell kapital.<sup>80</sup> Med andre ord, Black Box’ publikum kan betegnes som en gruppe mennesker i samfunnet som ikke er av de som er mest opptatt av populærkultur. Den samtidsorienterte profilen Black Box Teater opererer med, er arven fra det Michael Eigtved betegner som ”1900-tallets finkultur”: ”Kunsten skapes av professionelle kunstnere til et publikum, der har store forudsætninger for at forstå den” og ”Det er desuden et klart skel mellem ophavsmand, de utøvende og publikum”.<sup>81</sup> I *Sons of Liberty*s tilfelle er det Lisa Lie og Stina Kajaso som er ansvarlige for manus og som agerer som aktører i sine egne forestillinger. De er profesjonelle i den forstand at de begge har skuespillerutdannelse fra Akademi for Scenekunst i Fredrikstad, og at de viser forestillingene sine innenfor institusjoner som for eksempel Black Box Teater og Torshovteatret. Flere av *Sons of Liberty*s forestillinger har også blitt satt opp på BIT Teatergarasjen i Bergen og Teaterhuset Avant Garden i Trondheim. Dermed kan vi si at publikum på *Sons of Liberty*s forestillinger mest sannsynlig er, med Bourdieu og Eigtveds teorier i bakhodet, høyt utdannede, og opptatt av ”høyverdig” kunst som de har gode forutsetninger for å forstå.

---

<sup>80</sup> Pierre Bourdieu, *Distinksjonen: En sosiologisk kritikk av dømmekraften*, (Oslo: Pax Forlag, 1995), 44.

<sup>81</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 128.





# Forestillingsanalyse del I: Beskrivelser av forestillingene

## *God Hates Scandinavia: Sons of Liberty III (2006)*

### Åpningssekvens – scene 1

Mitt første møte med *Sons of Liberty* fant altså sted på Black Box Teater i Oslo en kveld for fire og et halvt år siden. Det vil si at det er nesten fem år siden jeg opplevde forestillingen *live*, men som nevnt i metodekapitlet baserer jeg min persepsjon på videoopptak i tillegg til selve opplevelsen. Black Box er, som navnet tilsier, en svart boks. Alt i scenerommet er svart, både gulvet, gardinene foran veggene og taket. Tilskuerne er plassert på seterader oppover langs den ene vegg av rommet mens aktørene spiller nede på gulvet. Samtidig som vi går inn i rommet og finner oss en plass skjer det noe på scenen. Forestillingen venter ikke med å begynne til tilskuerne har satt seg. Mens vi går inn i lokalet og finner plassene våre, ser og hører vi to kvinnelige aktører som danser til Scooters låt ”Faster Harder Scooter” (1999) helt bakerst i scenerommet. De er lyst opp av en rød spotlight, og danser en *koreografi* som de *repeterer* helt til alle har funnet plassene sine. De har på seg vide *kostymer* med et eller annet som rasler i *takt* med musikken mens de danser. Etter å ha fokusert en stund på aktørene begynner jeg å se meg rundt i rommet. Det mest iøynefallende er en frittstående, høy dør midt i rommet. Den er delt på midten, slik at den utgjør to dører og pyntet med et slags ornament helt øverst. Gulvet er sjakkrutemønstrer, og det henger en tauhuske foran og litt til venstre for døren. Ved siden av henger det to andre rep. Til høyre i rommet er det et lite platå som er dandert med grønt girlander rundt kanten. Oppe på platået er det plassert en strippestang som strekker seg helt opp til taket. Bak platået skimtes to barkrakker i tre. Til venstre står det et hvitt badekar. Det er plassert ganske langt frem i rommet, omtrent like langt fremme som platået.

### Scene 2

Musikken *fades* etter hvert ut, men aktørene fortsetter å danse *koreografien* en liten stund til. Når de er ferdige trer de ut fra synsfeltet vårt. Mer konkret sagt løper aktørene bak døra, og setter i gang en pendel bestående av et tau med en gjenstand hengende i enden som de svinger frem og tilbake. I bakgrunnen høres musikk med fugleskrik og dyreløyer som høres ut som den er fra en skrekkfilm. Musikken går over i en lystig melodi som jeg forbinder med sirkus og tivoli mens aktørene *skifter kostyme* bakerst i rommet fullt synlig for tilskuerne. De blir borte fra synsfeltet vårt et lite øyeblikk, og hyler som ulver mens de er borte. Så kommer den ene aktøren inn fra siden av døra og stiller seg rett foran publikum. Hun har på seg en svart lakkbody, svart nettingstrømpebukse, svarte høye boots og en uniformslue. Hun skal til

å si noe, men får det ikke til og går bak døra igjen. Hun kommer ut igjen og prøver en gang til, men får det fortsatt ikke til og går tilbake. Den tredje gangen får hun til å si noe etter å ha prøvd ulike entreer, og siste gangen åpner hun døra og går gjennom den og mot oss. Hun skyter konfetti ut mot publikum, og den andre aktøren kommer inn. Kostymet består av røde høyhælte støvletter, rødt undertøy, svarte nettingstrømpebukser og en grågrønn frakk. Hun går rett bort til aktør nummer en, Stina, tar tak rundt halsen hennes og ”kveler” henne bakfra. Aktør nummer to, Lisa, går deretter og stiller seg oppi badekaret, mens Stina står ved siden av på gulvet.<sup>82</sup> De mimrer om hvordan de har drept hverandre på forskjellige måter, og hva de savner nå som de er døde. Vi får høre at ekte smerte er blant annet noe som savnes. Imens bretter Stina ut en duk på plataet, og henter to sombreroer som hun legger på duken. De snakker videre om å dra til Mexico hvor det arrangeres en egen festival tilegnet de døde. Stina forteller om at minibanker snakker til henne. En gang ba minibanken henne om å få en kattunge, så hun trykket inn en kattunge som hylte og bar seg. Hun forteller videre om at hun tilberedte og spiste sin niese, og at kjøttet var særdeles mørt og fint etter at hun hadde jaget niesen rundt og rundt i leiligheten daglig.

### Scene 3

Scene 3 innledes av et *kostymeskipt*. Stina og Lisa tar av seg støvlene, og Stina lukker døren midt i rommet. Begge går bak døra slik at vi ikke ser dem mer, og det settes på en ”tryllemelodi” lik den man hører i filmer/serier når noe forvandles eller når noen drømmer. De kommer styrtende frem fra bak døren, og Stina har på seg et slags lurvete ”vette”-kostyme. De stiller seg opp foran publikum, og Stina ønsker velkommen til OL på Lillehammer og *God Hates Scandinavia*. Vi får høre at vi skal ha det hyggelig her i noen timer, og at det eneste vi skal bli utsatt for er å bli stukket litt i med pinner, tatt i ansiktet og få sydd klær av huden vår. Velkomsthilsenen bli møtt med latter fra salen, og når talen er ferdig går de bort og setter seg på teppet på plataet. De tar på seg hattene mens musikk strømmer fra høyttalerne. Sangen er ”Just Want You to Know” (2005) av Backstreet Boys, og mens verset spilles klargjør de hver sin ”shot” med tequila. Salt legges på håndbaken, tequila helles i glasset, og sitronen holdes klar. Når sangen kommer til refrenget, sniffer de saltet, drikker tequilaen og heller sitron i øynene. Det svir naturligvis ganske heftig, og de skrikesynger et refreng av sangen før de begynner å knuffe til hverandre. Knuffingen går over i slåssing. Stina sparker først Lisa, og Lisa svarer med å slå Stina i magen. Stina roper stopp, og Lisa begynner å oppføre seg som en gorilla. Hun slår seg på brystet og brøler og løper etter Stina.

---

<sup>82</sup> På dette tidspunktet har ikke vi tilskuere fått vite hva aktørene heter eller hva rollenavnene er, men for at beskrivelsen skal være leservennlig og forståelig for andre velger jeg å omtale aktørene ved navn allerede her.

Lisa legger Stina i bakken, og står mens hun står med den ene foten på magen til Stina sier hun at vi ikke skal være redde for dommedag. Deretter ber hun oss om å lukke øynene slik at hun og Stina kan ta på seg alle våre synder.

Slik innledes forestillingen, og setter med det standarden for resten av det vi opplever. Gjennom ulike scener eller episoder, presenteres vi blant annet for ulike populærkulturelle sanger som Mireille Mathieus "Acropolis Adieu" (1971), Chris de Burghs "Lady in Red" (1986) og Depeche Modes "Black Celebration" (1986) i en ny kontekst. "Lady in Red" blir for eksempel brukt i en scene der Lisa står på tauhusken og synger falskt med til låta som blir avspilt over høyttalerne. Idet sangen begynner å gå fortere, husker og synger Lisa fortere og fortere i takt med låta. Det samme gjør Stina når hun synger "Acropolis Adieu". Hun synger falskt og fortere og fortere i takt med musikken, men hun kaster seg ut gjennom den store, frittstående døra hver gang refrenget begynner i stedet for å stå på tauhusken.

Vi stifter også bekjentskap med andre assosiasjonsfremkallende scener, som for eksempel når aktørene dasker seg på ryggen med erteposer eller når de henger i tau samtidig som de spruter sukkerkulør i og ut av munnen og heller det i øynene som om det skulle vært øyedråper. I noen scener er det parodiske elementer til stede, mens i andre scener er det nærmest en rituell tilnærming til fenomener. I stedet for å gjennomgå hver enkelt scene i detalj, kommer jeg til å plukke ut de mest interessante og presentere dem gjennom detaljerte beskrivelser, observasjoner og analyse.

#### Scene 4

Når aktørene har tatt på seg syndene våre, skifter lyset fra vanlig gult lyst til rødt. Aktørene tar begge frem små fløyter som de blåser i. De står helt bakerst i rommet på hver sin side og begynner å snakke til hverandre. Dialogen dreier seg om *parodiering* av pornofilmer. Aktørene *snakker engelsk* uten særlig tonefall mens de imiterer det dårlige skuespillet man ofte finner i slike filmer ved å utsi replikker som kunne vært fra pornofilmer, men bevegelsene de gjør har ingenting med porno eller sex å gjøre. Lisa spør Stina om hun liker at hun gjør dette, det vil si når å hoppe opp langs veggen og klore på gardinen, og Stina sier hun liker det Lisa gjør med gardinen. Lisa spør om hun skal gjøre det igjen, og Stina bekrefter at hun liker det Lisa gjør. Resten av dialogen utvikler seg til å gjenta det den andre sier, men man legger til et "like" for hver gang. Det er vanskelig å forklare det morsomme i denne scenen, derfor tyr jeg her til sitering fra manuset for at leseren skal få et innblikk i essensen av parodien:

Stina: Yes, I like it. Ah. Do you like that I like it?  
Lisa: Aha! I like it. Do you like that I like that you like that I like it?  
Stina: Aha! I like it! Do you like that I like that you like that I like that you like that I like it?  
Lisa: Aha! I like it!  
Stina: Aha!  
Lisa: Oh, watch me do it!  
Stina: I watch you do it!  
Lisa: I watch you do it! Aha! <sup>83</sup>

*Dialogen* går over i uengasjert stønning mens Stina legger seg i badekaret. Lisa tar frem en diger nepe og pirker på Stina med den. Pornofilmparodieringen fortsetter, men denne gangen snakker de på ”tysk”, det vil si et slags liksom-tysk hvor man snakker en blanding av norsk og tysk med tysk tonefall og uttale. Lisa skreller nepa på Stina mens de snakker til hverandre, og tar opp en hårføner når Stina sier ”Blås mich!”. Deretter blåser hun på Stina med føneren. Lisa mister hårføneren i badekaret, og Stina ”dør”. Lisa blir forferdet og løper rundt mens hun snakker om at zombieene er etter oss. De er overalt, og man kan ikke unnslippe dem. Idet hun forteller om zombieene reiser Stina seg opp fra badekaret i zombiepositur, det vil si med hodet bøyd fremover og armene rett frem og hendene ned. Stina stiger ut av badekaret og jager Lisa rundt og rundt i rommet. Lisa skriker, mens Stina brøler og gurgler. Lisa *henvender seg til publikum* og spør om det er noen som har noe hun kan låne for å kaste på zombien, en genser eller hva som helst. En tilfeldig person på første rad låner bort genseren sin, og Lisa kaster den på Stina. Forsøket er forgjeves, og Stina fortsetter å jage Lisa. Lisa finner frem en fyrstikkeske og tenner en fyrstikk, og dermed tør ikke Stina røre henne, men føyer seg istedet etter ilden og det Lisa sier. <sup>84</sup> Lisa snakker som om hun skulle ha snakket til en hund. Hun ber Stina plukke opp genseren og gi den til den snille mannen på første rad. Stina gjør som Lisa sier, og siden hun har vært så flink skal hun få en klem av Lisa. Stina går rett på Lisa og klemmer henne, noe som fører til at Lisa dyttes bakover. Hun prøver å tenne en fyrstikk, og lykkes, men Stina prøver å blåse ut flammen. Lisa spør hvorfor Stina spiser menneskehjerne, og Stina svarer stammende at det er fordi det gjør vondt å være død. Fyrstikken slokner, og Stina blir sint og løper etter Lisa på nytt. Lisa spiller død. Stina pirker bort i henne, men når reaksjonen uteblir styrter hun i stedet frem mot publikum mens Lisa sniker seg ut av rommet. Ute av syne hører vi at hun begynner å lokke på zombien, og zombien løper ut av rommet. Lisa gjemmer seg i trappen ved publikum. Stina kommer inn igjen og setter seg på husken og begynner å huske. Stina fremsier en regle, ”svarte madam, kom fram”, som hun gjentar et par ganger før Lisa spretter frem. Deretter går hun ned til Stina og stiller seg bak henne, og begynner å gi Stina fart etter at Stina har henne spurt om hun kan dytte. Lisa dytter, men får

---

<sup>83</sup> Lie og Kajaso, *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist*, 120.

<sup>84</sup> Det er først her navnet ”Lisa” nevnes i forestillingen.

Stina og husken i retur på seg hver gang. Stina hopper av husken, roper at hun har pest og ber Lisa om hjelp. Hun fortsetter å skrike, og løper bakerst i rommet. Hun begynner å skrike med til musikken som starter, mens Lisa setter seg på husken.

## Scene 5

I denne scenen begynner de å slå seg selv med poser fylt med noe som kan være ris/erter. Aktørene fremsier ordene i sangen de åpnet med, Scooters ”Faster Harder Scooter”, men i et klagende toneleie og uten å synge. Ordene sies mens de slår seg selv på ryggen med erte-posene. Deretter blir *lyset blått*, og Lisa reiser seg opp med armene ut til siden. Stina løfter henne opp, bærer henne en runde rundt i rommet og stiller henne opp igjen nøyaktig der hun sto. Lisa *ser ut som et kors*, og mens hun bæres forteller hun vitser og synger barneviser som ”Sommer kommer” og ”Lille kattepus”. Stina ”henger” seg på Lisa, men sier at hun mangler et ”spjut i sidan”. De snakker litt om løst og fast helt til Lisa sier til Stina at nå får hun klare seg selv.

## Scene 6

Lyset blir *rødt*, *musikk* kommer på og det *danses* heftig. De skifter *kostyme* i bakgrunnen, og Lisa kommer frem med en slags bjørnehette på hodet og blomstrete skjørt. Stina har hvit hette, men også hun har et blomstrete skjørt. Lisa setter seg i badekaret og begynner å deklamere dikt som hun selv har skrevet, men blir fryktelig pinlig berørt fordi diktene er dårlige. Publikum ler jo mer Lisa skjemmes, og Lisa ”dør” til slutt av skam. Stina holder deretter en *monolog* om Gud og bønn, for så å gå ut gjennom gardinene på siden av rommet. Vi hører lyder og musikk i bakgrunnen, og Stina kommer ut igjen ikledd en mørk kappe med hette over hodet og med en ljà i hendene. Hun stiller seg opp foran badekaret og begynner å snakke. ”Døden, det er jeg”, sier hun samtidig som hun ber en person fra publikum om å holde ljàen for henne. Lisa spretter opp av badekaret og begynner å auksjonere bort Stina til tilskuerne. Selv om ingen i publikum byr, byr Lisa for dem. Hun lager *Hitler-bart* og *nazihilsen* med hånda mens hun tar imot liksom-bud, og Stina blir solgt til en tilfeldig mann med stripe genser på rad tre ved navn Vegard. Lisa opplyser om at Stina kan hentes etter forestillingen, men må leveres før seks i morgen. For da skal de spille forestilling, og dessuten skal de bare henge i noen tau først.<sup>85</sup> Stina henger seg på magen i det ene tauet, mens hun holder seg fast med et annet. Lisa ligger på ryggen i en løkke og holder seg oppe med et tau til. Lyset blir *lilla*, og de snakker om at de skal huske denne stunden og ta vare på minnene så godt de kan. De snakker om at dette er slutten, og at menneskene er gale

---

<sup>85</sup> Her er første gangen Stina kalles ved navn.

av redsel. Jeg er usikker på hvilken *musikk* som spilles, men vi hører kirkeklokker fra høytalerne, og en *sørgmodig melodi* følger. De reiser seg opp og går bort til plataet hvor Lisa setter seg på kanten mens Stina legger seg på ryggen i fanget til Lisa. Stina holder en trakt mot munnen mens Lisa heller en flaske rødvin ned i trakten. Det meste renner utenfor og ned på gulvet slik at det danner en rød dam under hodet til Stina. Når flasken er tom, heller Lisa ned en til, og til slutt heller hun en flaske med Pisang Ambon ned i trakten. Det grønne blander seg med det røde i dammen på gulvet. Lisa heller helt til det kun er igjen en liten slump nederst i flasken, og setter flasken mot munnen og drikker resten selv. Stina reiser seg halvveis opp, og *lyset går av*. Forestillingen er over, og vi i publikum begynner å *klappe*. Når lyset går på står Stina og Lisa fremst på gulvet. De holder hender og *bukker* samtidig. Mer applaus følger. De går ut, men kommer inn og gjentar bukkingen tre ganger. Publikum slutter å klappe, og begynner å kle på seg yttertøyet mens de snakker. En mann plystrer en melodi, og det er spredt latter i rommet idet det tømmes sakte for folk.

## Foreløpige observasjoner

Jeg får assosiasjoner til scenografien og stilen i filmen *The Rocky Horror Picture Show* (1975) etter hvordan rommet er innredet. Det er kanskje særlig døren og badekaret som fremkaller disse assosiasjonene, og de får meg til å tenke på bestemte scener fra filmen. Musikken som åpner forestillingen derimot, *bryter* med dette bildet. Technorytmer og den *koreograferte dansen* får tankene mine over på *raveparty* og *glowsticks*, lyspinner som man holder i mens man danser. Jeg er for ung til å ha vært med på bølgen av *raveparties* og dets tilhørende på midten av nittitallet, men husker likevel Scooter og hitlåtene deres fra min prepubertale ungdomstid, og hvordan vi danset til technomusikken. ”Technodans” kjennetegnes blant annet av raske rytmer, hvor man ofte holder hendene over hodet, og bruker hendene og beina uavhengig av hverandre. Aktørene på scenen danser ganske rolig, og det er mer en *stilisert* versjon av ”technodans” vi får se. De to aktørene ser ut til å være omtrent på min alder (24), kanskje litt eldre, noe som vil si at de er født på begynnelsen av eller midten av åttitallet. De er begge slanke, hvite og ser ”nordiske” ut, med brunt og mellomblondt hår.

Hyppige *kostymeskift* og vekt på kostymer er noe av det som kjennetegner forestillingen. Allerede i scene to har de skiftet kostyme fra åpningsscenen, og kostymene forsterker min assosiasjon til *The Rocky Horror Picture Show* (1975). Andre assosiasjoner jeg får i forbindelse med kostymene er fra pornofilmer, erotiske nattklubber og strippebuler. Kroppsspråket og spillestilen derimot, forsterker ikke dette inntrykket, det er snarere en

*motvekt* til de utfordrende kostymene. Det er ikke et forsøk på å være sexy eller forførende, de bærer kostymene som om de skulle vært hverdagsklær. Måten de snakker om vold og drapsmetoder på bærer også preg av å være hverdagslig. De snakker om det i en munter og lett tone, omtrent som når gamle venner møtes igjen og mimrer om koselige, hverdagslige opplevelser. Også drapet og spisingen av niesen høres ut som noe så trivielt som å lage biff stroganoff fra pose. Det er *kontrasten* mellom de ekstreme kostymene og den naive og trivielle tilnærmingen til de voldelige fenomenene som gjør sitt til at vi tilskuerne kan le av denne scenen.

I scene nummer to klager aktørene over at de ikke kan føle ekte smerte mer, og at de savner den følelsen. Jeg opplever inntaket av tequila som et slags *ritual* der det forekommer en interessant *dobling* mellom *aktør* og *scenefigur*. Uten å ha førstehåndskjennskap til fenomenet vil jeg tro at det mildt sagt er ubehagelig å sniffe salt og helle sitron i øynene, og både aktøren og scenefiguren opplever det som ekte smerte eller ubehag. I denne scenen ønsker aktørene oss tilskuere velkommen til forestillingen, og de henvender seg til oss i et *frontalspill* som konferansierer. De forklarer vår rolle som tilskuere for oss, en rolle de hevder innebærer at vi vil bli stukket pinner i og torturert på en særdeles grusom måte. Det store flertallet av tilskuerne oppfatter likevel ikke dette som *alvor*. Velkomsthilsenen blir i stedet møtt med *latter* fra salen. Som så mange andre tilskuere, er min største skrekk å bli tatt opp på scenen i løpet av en forestilling. Når man overværer tradisjonelle teaterforestillinger kan man være rimelig trygg på at dette ikke skjer, men siden jeg aldri hadde vært på Black Box før følte jeg meg ikke helt trygg på hva de forventet seg av tilskuerne i løpet av forestillingen. Jeg satt riktignok ikke der og engstet meg for at de skulle sy klær av huden min, men det å i det hele tatt måtte *interagere* med aktørene i en teatral situasjon ved å si noe, reise meg opp, bli lyst opp av spotlighten eller komme frem på gulvet er noe jeg ville synes var fryktelig pinlig. Aktørene leker her med tilskuernes usikkerhet når de ønsker oss velkommen på denne måten. Det er igjen de naive tilnærmingen til en voldsom handling vi får presentert som vår (tilskuernes) rolle i denne situasjonen.

Av alle scenene jeg har delt inn forestillingen etter, er scene fire den jeg synes er morsomst. Jeg opplever passasjen med den pornofilmaktige dialogen som en parodi. Grunnen til at jeg oppfatter den som *parodi* er måten scenen spilles på. Scenefigurene fremstilles som uengasjerte i både *språk* og *holdning* i kontrast til innholdet i dialogen. Aktørenes *tilnærming til objektet* er også interessant her. Å bruke gardinen som gjenstand for nytelse kan karakteriseres som et *absurd* trekk. Det samme gjelder nepen som Lisa pirker på Stina med, og hårføneren hun blåser på henne med. Disse malplasserte objektene utgjør sammen med den *repetitive dialogen* og *bevegelsene* som uttrykker lavt engasjement kjernen i parodien, og

effekten den har på meg som tilskuer er enorm – halsen bobler over av latter.

*Interaksjonen* med tilskuerne er spesielt fremhevet i denne scenen. I zombiesekvensen henvender Lisa seg direkte til oss, og spør tilskuerne (som en kollektiv gruppe) om det er noen som har noe hun kan kaste på Stina. Jeg for min del venter på at noen skal ta initiativ til å låne bort et plagg, da jeg generelt sett ikke er den første som kaster meg ut i en dialog med aktørene på scenen i en teatral situasjon. Heldigvis er det en person som er villig til å gå inn i dialogen med aktøren, og jeg kan puste lettet ut. Mannen som lånte bort genseren sin får den også tilbake når Stina leverer den tilbake på kommando fra Lisa.

Det er også et ganske tydelig *maktforhold* i denne scenen. Når Stina blir til en zombie etter å ha blitt drept av Lisa, er det Stina som har makten over Lisa. Dette maktforholdet endres idet Lisa tenner en fyrstikk, for som alle vet, er zombier og andre utenommenneskelige skapninger redde for åpen ild. Nå er det Lisa som har makt over Stina, og hun snakker til Stina på en ydmykende måte; som om Stina skulle vært et dyr. Det som imidlertid er interessant med denne *maktrelasjonen* er hvordan den står i kontrast til pornografi (som nettopp har blitt parodiert) og hvordan makt blir brukt som virkemiddel i pornofilmer. Det er ikke til å stikke under en stol at i mange pornofilmer opereres det med ett bestemt maktforhold – mannen dominerer kvinnen. Når aktørene her parodierer pornofilmer er ikke dette maktforholdet hovedfokus, men når Stina ”forvandles” til en zombie kommer det frem en maktrelasjon. Kvinnen blir ofte betraktet som et objekt i pornofilmer, men her er kvinnen som gjenstand for nytelse i stedet en gardin, nepe og en hårføner. Det er en absurd fremstilling av en pornofilm og zombier vi er vitne til her.

I scene fem er det nok en gang *kontrasten mellom dialog og bevegelser* som fascinerer meg. *Gjentagelse* er også et viktig element her. ”Faster Harder Scooter” er sangen aktørene danset til mens tilskuerne fant plassene sine. Her blir sangen presentert i en annen form, den presenteres for oss som en klagesang som et akkompagnement til *botsøvelsen*. Å slå seg selv på ryggen med en pose fylt med noe hardt bringer frem assosiasjoner til religiøse skikker og ritualer hvor man gjør bot ved å påføre seg selv smerte. Som de deklamerte i begynnelsen av forestillingen var deres oppgave å ta på seg alle våre (tilskuernes) synder. Dette illustreres gjennom nettopp denne botsøvelsen, men også sekvensen som følger viser det samme. Stina bærer Lisa rundt på scenen som et kors, og henger seg på det etterpå som en *allusjon til Jesu korsfestelse*. Dette bildet *brytes* imidlertid av dialogen. Den *messende deklameringen* av Scooters låt og Lisa som forteller vitser og synger barnesanger mens Stina bærer henne rundt, bryter heftig med de alvorspregede *gestene og bevegelsene*.

*Interaksjonen* med tilskuerne er vesentlig i scene seks. Når Lisa auksjonerer bort Stina, henvender hun seg *direkte* til publikum. Selv om ingen rekker opp hånda og byr på



Stina, blir hun likevel ”solgt” til en tilfeldig person som Lisa plukker ut. Poenget med auksjonen er igjen *kontrasten* mellom det farlige, tabubelagte og det ufarlige. Å gjøre nazihilsen og opptre som auksjonarius fungerer idet det gir en komisk effekt.

Sluttscenen i forestillingen er interessant estetisk sett. Den er rettere sagt *estetisk vakker*. Den røde og grønne væsken som blander seg i en dam på gulvet ser ut som blod, og jeg oppfatter det som om blodet renner ut av kroppen til Stina. Som de nevnte mens de hang i repene – dette er slutten. Ikke bare refererer de til livet, men slik jeg ser det er det også et *metateatralt* trekk som forteller oss at forestillingen er over. Forestillingen slutter på *tradisjonelt* vis - aktørene ”stivner” i et scenebilde, lyset går av, og når lyset kommer på igjen er aktørene fremme og bukker mens tilskuerne klapper.

## Oppsummering av observasjonene

For å oppsummere forestillingen kan vi si at den er *kontrastfylt* og *ambivalent*. Den er kontrastfylt i den forstand at aktørene har en naiv og hverdagslig tilnærming til *temaer* som vold, sex og porno. Disse temaene kan karakteriseres som en spekulativ gren av populærkulturen. I en annen sammenheng ville mange av dialogene vi her har fått presentert blitt oppfattet som groteske og morbide. Som tilskuer oppfatter jeg det ikke sånn. Innenfor denne konteksten blir det i stedet komisk. Ved at aktørene snakker om disse temaene på en hverdagslig og naiv måte gjør de det lettere for tilskuerne å *akseptere* og le av situasjonene disse temaene opptrer i. Forestillingen er videre preget av hyppige *kostyme-* og *sceneskift* som ikke er forsøkt bortgjemt for tilskuerne, de vises oss bevisst. Det forekommer også andre *brudd* ved bruk av *musikk* og *lys*, og da gjerne *populærmusikk* og *farget lys*, men også *lydeffekter* kan høres i løpet av forestillingen. Videre kan vi si at *spillestilen* er et vesentlig element hos *Sons of Liberty*. Den uengasjerte holdningen aktørene innehar til både bevegelse og dialog i kombinasjon med rekvisitter og og innhold utgjør store deler av forestillingen, for ikke å si hele.

## Hva opplever jeg egentlig i disse scenene?

Det er ikke nødvendigvis sånn at de ulike kommunikasjonsnivåene til Sauter forekommer i den rekkefølgen modellen er lagt opp. Det er likevel ofte slik at det sensoriske nivået legger grunnlaget for at vi skal kommunisere på de to andre nivåene, og siden det baserer seg på det sensoriske elementet i hjernen vår er det som regel det vi først legger merke til i en teatral sammenheng.

I mitt tilfelle registrerer jeg først og fremst at det skjer noe på scenen idet publikum

går inn i rommet, og at det fortsetter mens vi finner plassene våre. Aktørene danser til musikken som strømmer ut av høyttalerne. Min reaksjon er her sensorisk, jeg betrakter aktørenes fremstilte handlinger og de fysiske kroppene i bevegelse. Blikket mitt konsentrerer seg likevel ikke kun om de dansende aktørene, jeg beveger også blikket rundt i rommet for å orientere meg om hva som finnes av scenografi og rekvisitter. Fokuset dreies igjen mot aktørene, og jeg begynner å dra kjensel på den gjentakende koreografien. Jeg tenker da på at noen av bevegelsene er karakteristiske for hvordan man danset til denne typen musikk (techno) på midten av 1990-tallet. Min persepsjon beveger seg altså her over på det artistiske nivået i form av gjenkjennelse av de kodede handlingene jeg blir presentert for. Tilbake på det sensoriske nivået ligger det også en forventning i denne bevegelsessekvensen som forbereder oss tilskuere på hva vi har i vente. At forestillingen allerede har begynt når vi går inn i rommet impliserer at dette ikke er en tradisjonell forestilling hvor man venter med å begynne til det røde teppet har gått opp og lyset i salen er slokket. Her finnes det nemlig ikke noe sceneteppes som illustrerer forestillingens begynnelse. Dette har med den *konvensjonelle konteksten* å gjøre hvis vi tenker i Sauters termer. Innenfor teatervitenskapen refererer man gjerne til konvensjonelt og tradisjonelt teater når det er snakk om institusjonsteatre som for eksempel nasjonale teaterscener, operahus og andre veletablerte scener der det ikke er tvil om at det man opplever er teater. Men konvensjoner er kontekstavhengig, og når Sauter skriver om den konvensjonelle konteksten, skriver han om konvensjoner som er bestemmende for teaterverdenen på ett bestemt sted til en bestemt tid. I dette tilfellet er de ytre omstendighetene Black Box Teater, som har sine egne konvensjoner og tradisjoner som kan skille seg fra andre institusjoner. Siden Black Box Teater er et samtidsteater, vil forestillinger som settes opp her gjerne være ukonvensjonelle i forhold til andre mer institusjonelle scener, men disse forestillingene har også egne konvensjoner som kanskje bryter med eller føyer seg inn i rekken av det vi vanligvis forbinder med "konvensjonelt teater". Hvilke konvensjoner som er de rådende i denne forestillingen er et av aspektene vi skal se nærmere på senere i analysen.

Kostymeringen er interessant i de innledende scener. Den er interessant i den forstand at det er en ekstremitet i kostymene aktørene skifter til i scene to. Lakkorsettene og nettingstrømpene er vanligvis noe vi forbinder med kvinners forsøk på å være sexy og forførende. Det er meningen å vise frem og seksualisere kvinnekroppen i et sånt kostyme. Det er snarere motsatt slik de blir brukt her. Aktørenes kroppsholdning står i sterk kontrast til det de har på seg. Aktørene gjør ingen forsøk på å føre kroppen på en forførerisk måte, de er begge litt lutrygget, armene henger slapt til siden og ansiktsuttrykkene er heller fraværende enn forførende. En slik form for kostymering kan betegnes som *play* i den forstand at "These actions in which we now engage, do not denote what would be denoted by those actions

which these actions denote”.<sup>86</sup> Det er noe som er *at play* når det gjelder kontrasten mellom kostymering og kropp. Det er ikke samsvar mellom kroppen og kostymet kroppen bærer, noe som gjør sitt til at jeg oppfatter det som *play*. *Sons of Liberty* leker med kostymer som tatt ut av sin opprinnelige kontekst får et helt nytt uttrykk i møtet med forestillingens tilskuere.

Kontrast og kontekst er viktige stikkord i denne sammenhengen. Ikke bare når det gjelder kostymering, men også i relasjonen mellom innholdet i dialogen og hvordan de fremstiller det de snakker om. Dialogsekvensene handler ofte om ekstremiteter i form av vold, blod, gørr og seksualisert vold. Disse er i og for seg alvorlige temaer, men i denne konteksten ufarliggjøres temaene i måten de spilles ut på. Når Stina forteller om hvordan hun spiste niesen sin, og når de snakker om hvordan de har drept hverandre på forskjellige måter eller når aktørene ønsker oss velkommen på en grotesk måte, oppfattes ikke dette som noe alvorlig eller unormalt. Aktørene formidler temaene på en hverdagslig måte gjennom måten de snakker på og hvordan de beveger seg i rommet. Måten dialogen er lagt opp på tilsier at de egentlig snakker om noe trivielt, men teksten er bygd opp rundt ekstremiteter. Nettopp på grunn av konteksten er det ingen av tilskuerne som reagerer med sjokk eller vantro på det vi her får presentert av voldelige fenomener. Vi befinner oss i et teater, og vi er alle innforstått med at det vi ser på scenen ikke er virkelig. Vi er med andre ord klar over at det vi ser og hører er *play*. Vi behersker det metakommunikative nivået i kommunikasjonen mellom aktør og tilskuer når vi rammer inn dette som *play*. Når jeg her refererer til ”vi”, så mener jeg hvordan jeg oppfattet flertallet av tilskuernes reaksjoner. Det er ikke mulig for meg å si hvordan andre opplevde den samme situasjonen hvis de ikke viser det gjennom en fysisk reaksjon. Slik jeg opplevde det, reagerte mesteparten av publikum med latter og smil rundt munnen, en reaksjon som tyder på at det vi ble presentert for ikke ble tatt alvorlig.

### ***Is this play?***

Men hva skjer når dette inverseres? Det vil si, hva når vi snur *this is play* på hodet og i stedet spør *is this play*? Det forekommer noen steder i forestillingen hvor jeg ble usikker på hva som var illusjon og hva som var virkelig. Helhetlig sett rammet jeg inn hele forestillingen som *play*, men i enkelte situasjoner ble jeg litt usikker på hvilken ramme vi befant oss innenfor. I første del av forestillingen utfører aktørene en litt annerledes form for tequiladriking enn det som er vanlig. De heller salt på håndbaken, heller tequila i glassene og holder en sitronbåt hver. I stedet for å gjøre det i den vanlige rekkefølgen, først spise saltet, så drikke tequila og deretter bite i sitronen, sniffer de saltet, drikker tequilaen og heller

---

<sup>86</sup> Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*, 180.

sitron i øynene. Om det er ordentlig tequila de drikker eller om det er vann spiller liten rolle, det er ikke det som gjør vondt i dette tilfellet. Å sniffe salt og helle citron i øynene er alt annet enn behagelig, og gjør sitt til at de kan synge med på refrenget av sangen i bakgrunnen med ekte smerte. Det er ikke sikkert at de faktisk sniffet salt eller helte citron i øynene, det kan godt ha vært en illusjon, men det er nettopp i slike tilfeller man kan bli usikker på om dette er *play* eller ikke. Med andre ord, vi som tilskuere er usikre på hvilken ramme vi kommuniserer med tilskuerne innenfor. Vi kan si at rammene bryter med hverandre, og vi får en mer kompleks form for *play* slik Anita Hammer peker på i sin artikkel, ”Roller på internett: Befriende kreativitet eller schizofrent samvær?” (2005).<sup>87</sup> Uklare rammer og rammeoverskridelser er noe av det som kjennetegner *play* som fenomen ifølge Bateson.

Andre steder hvor jeg merket denne usikkerheten i min relasjon til aktørene, var steder der de henvendte seg direkte til oss i publikum. Det er ikke helt riktig å si at jeg ikke klarte å skille mellom fiksjon og virkelighet da aktørene sa at de skulle sy klær av huden vår eller at de skulle torturere oss på groteskt vis, men jeg var likevel usikker på hva aktørene forventet seg av oss i løpet av forestillingen. Jeg oppfattet de groteske tingene de sa de skulle gjøre med oss som *play*, men sekundet av frykt som jeg følte idet aktørene faktisk henvendte seg direkte til oss og kanskje forventet seg et svar var høyst reelt. Dermed kan vi med Batesons ord si at: ”The images did not denote that which they seemed to denote, but these same images did really evoke that terror which would have been evoked by a real spear or a real precipice”.<sup>88</sup> Spydet og avgrunnen er riktignok her erstattet med aktørenes direkte henvendelse til oss tilskuere, som for mange sikkert ikke oppleves som noe negativt. For min del, er derimot det å bli trukket opp på scenen noe av det verste jeg kan oppleve i en teatersituasjon. Jeg er der som tilskuer, og vil helst unngå å opptre ufrivillig som aktør.

## Populærkultur på ulike nivåer

Populærkultur kan defineres som så mangt. Som vi har sett i det foregående er min definisjon av fenomenet kultur som er allment kjent. Flere elementer fra forestillingen er hentet fra pornoverdenen, som kan karakteriseres som allment kjent, men kanskje ikke allment anerkjent. I scene fire finner vi en parodi på noe som høres ut som en lavbudsjettets pornofilm fra 80-tallet. Som virkemiddel brukes det her gjentakelse for å få frem det parodiske elementet, samt overdrevne bevegelser som står i sterk kontrast til innholdet i dialogen. Scenen inneholder absurde trekk i måten aktørene relaterer seg til objektene på, som i denne

---

<sup>87</sup> Anita Hammer, ”Roller på internett: Befriende kreativitet eller schizofrent samvær?” i *Drama. Nordisk dramapedagogisk tidsskrift*, (Oslo: Landslaget Drama i skolen, 2005), 47.

<sup>88</sup> Bateson, *Steps to a Ecology of Mind*, 183.

sammenhengen er en slags nepe, en hårføner og en gardin, altså elementer som vanligvis ikke har stort med pornofilmer å gjøre. Det spennende med denne scenen sett ut ifra et kommunikasjonsperspektiv er for det første at den kan beskrives som *metateatral*.

Metateatralitet er når teatret refererer til seg selv som teater, noe vi historisk sett finner eksempel på allerede hos Shakespeare i hans *En midsommernattsdrøm* (1595/1596), hvor det blir oppført et skuespill i selve skuespillet.<sup>89</sup> Metateatraliteten oppstår her i den forstand at aktørene imiterer en rolle fra en annen kontekst, nemlig pornofilmen. Vi kan på sett og vis også kalle innholdet i denne scenen *play* i den forstand at vi er klar over at aktørene spiller et spill i spillet. For det andre er det interessant å se hvilket kommunikasjonsnivå min reaksjon berører. Etter min mening rører scenen ved det artistiske nivået i Sauters modell. Det er på det artistiske nivået aktøren fremviser sine ferdigheter og teknikker eller viser oss hvilken spillestil han eller hun hører til. I dette tilfellet er det mangelen på innlevelse og god skuespillerteknikk som parodieres. Dette gjøres ved hjelp av absurde trekk, slik vi ser det i dialogsekvensen jeg har sitert i det foregående, og i den relasjonen aktørene har til objektene. Det er også det rent bokstavelige som jeg opplever som komisk her.

Som vi har sett opplever jeg forestillingen på mange nivåer. Nivåene er ikke statiske, og det varierer hvor og når jeg er innom de ulike nivåene. Etter min mening leker *Sons of Liberty* med tilskuerne ved å presentere temaer som vanligvis ville fått folk til å rynke på nesen til å i stedet hyle av latter. De etablerer med andre ord en *playframe* der vi metakommuniserer om disse temaene. Populærkultur er en viktig del av forestillingen, og er vesentlig for hvordan aktørene kommuniserer med oss. Populærkulturelle referanser er tilstede i enda større mangfold i neste forskningsobjekt, nemlig *Sons of Libertys* forestilling *Swamped in Sensation* fra 2007.

---

<sup>89</sup> William Shakespeare, *En midsommernattsdrøm*, (Oslo: Aschehoug, 2002).

## ***Swamped in Sensation* (2007)**

### **Førsteintrykk**

I motsetning til *God Hates Scandinavia: Sons of Liberty III* (2006) ble duoens tredje forestilling, *Swamped in Sensation* (2007), spilt på Torshovteatret i stedet for Black Box Teater. Som publikum blir man her sittende i en halvsirkel rundt scenen, og ikke rett foran spilleplassen med mange rader slik som på Black Box, hvor tilskuerne sitter på en slags tribune og ser inn i et svart rom. Rommet på Torshovteatret er rundt i formen samtidig som det er lite og intimt. Det finnes en balkong eller galleri som går rundt hele rommet slik at det er to nivåer å spille på. Galleriet er kledd med papp som er klippet i en taggete form, og det samme er gulvet nede foran beina våre. Det første som fanger interessen idet jeg entrer spillestedet og finner meg en plass er et enormt, lukket kamskjell til venstre i scenerommet. Jeg håper inderlig at det er meningen at det skal brukes, og at det ikke kun er et *scenografisk element* eller dekorasjon. Som i forrige forestilling er scenerommet utstyrt med et vell av ting og tang. Deriblant en stor Maria-statue, en liggebenk og et digert enhjørninghode oppe på galleriet. Denne gangen består imidlertid rommet av flere *levende mennesker* i tillegg til de to *hovedaktørene*. En eldre mann sitter helt stille oppe på balkongen, mens vi stifter bekjentskap med en annen, litt yngre mann senere i forestillingen.

### **Scene 1**

Forestillingen begynner med at den gamle mannen stirrer på oss fra midten av scenegulvet. Han har en fjærboa slynget rundt halsen og sko av typen Crocs på beina. Han tar av seg boaen, lar den falle ned på gulvet og går deretter opp og setter seg på en stol inntil et bord oppe på galleriet. De to hovedaktørene, Stina og Lisa, kommer inn og setter seg ned på kne med hendene i fanget. De har på seg like *kostymer* som består av sorte sykkelshortser og lyseblå t-skjorter med påskriften "I ♥ Oslo". I tillegg har de Crocs på beina i likhet med den gamle mannen. Mens de sitter slik på kne holder de en *kort dialog* om *døden og ensomhet* hvor de blant annet refererer til hvordan *Brødrene Løvehjerte* (1973) dør. Deretter bryter de ut i et ping pong-spill akkompagnert av en *sang* som jeg mener å huske er Enrique Iglesias. Jeg aner ikke hva sangen heter, men det er en typisk "hjerte-smerte"-sang. Sangen blir spilt på høyt volum, og mens musikken spilles *skifter* de to aktørene til hvert sitt kostyme. Stina tar først på seg fjærboaen for så å skifte til et krepsekostyme, mens Lisas kostyme er utformet som en kakerlakk eller et annet slags insekt. Kostymeskiftet gjøres mens de *synger høylytt* og *danser til musikken* som ljoner utover i rommet. Etter hvert som det synges og danses, tar den ene frem en diger kost og jager den andre som på sin side svarer med å finne frem en

diger tresleiv for å forsvare seg. De forsvinner ned en trapp som er plassert på andre siden av rommet fra der vi sitter, og kommer opp igjen daskende på hverandre med redskapene. Når sangen er ferdig bruker de sleiva og kosten til å støtte seg på, og det startes på nytt en usammenhengende dialog. Dialogen handler om at de er to vandringsmenn som snakker om at de drikker ”knark-te” og at all ondskapen i verden springer ut av funkbass. De er innom referanser til *Alice i Eventyrland* (1865) og *Trollmannen fra Oz* (1939) før de plutselig bryter ut i en ny sang, denne gangen Sinéad O'Connors ”Nothing Compares to U” (1990). Samtidig som sangen spilles slår de redskapene heftig i takt (eventuelt utakt) nedover trappen.

## Scene 2

Deretter skifter temaet fra ”knark-te”, funk og sang til en passasje om samuraisverd. De holder fortsatt kosten og den overdimensjonerte sleiva i hendene, som nå blir brukt til å illustrere hvordan man ”slasher” med samuraisverd. I hovedsak forteller de den samme historien som går ut på at de fantaserer om at de er en person som hogger i stykker folk på T-banen, men de bytter på hvem som er hovedpersonen. Når Lisa forteller er det hun som ”slasher” ned folk på T-banen med et samuraisverd mens når Stina forteller om det, er det hun som holder sverdet. Akkurat idet de sier ordene ”samuraisverd” og ”slasher”, heves stemmene i takt med bevegelsene. Hele scenen er bygd opp av at de begynner å fortelle helt vanlig i rolig *tempo* som en hvilken som helst triviell historie, mens stemmene og bevegelsene øker betraktelig etter hvert. For å illustrere siterer jeg scenen fra manuset:

S: Ja, jag brukar fantasera såhär att jag tar ett skitstort samurajsvärd också bara kutar jag ner i tunnelbanan och så bara SLASHAR jag folk såhär!! (Illustrerer med kost).

L: Shit, det gjør jo jeg og.

S: Du gör det?

L: Nei...?

S: Men du brukar tänka så?

L: Ja, det er litt annerledes da, men jeg bruker å se for meg at jeg går ned på T-banen og bare drar frem ET DRITSVÆRT SAMURAISVERD, og så bare SLASHER JEG FOLK! (Illustrerer med overdimensjonert sleiv).

S: Aha, en annan sak man kan göra, man kan ta ett sånt där jättestort va heter det...SAMURAJSVÄRD! Et skitstort sånt och så bara springer du ner i tunnelbanan och så bara SLASHAR du folk såhär. (Illustrerer med kvast).

L: Shit! Ja, eller man kan gå ned på T-banen, og så bare begynne å springe gjennom vogna og bare dra frem et DRITSVÆRT SAMURAISVERD OG BARE SLASHE FOLK.<sup>90</sup>

## Scene 3

Scenen slutter like fort som den begynte, og vi går over til neste passasje hvor de utfører et

---

<sup>90</sup> Kajaso og Lie, *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist*, 157.

slags *ritual*. Ritualet består i at de brenner papirlapper eller lignende i en boks på gulvet. Deretter inhalerer de røyken og viser langfingeren til boksen med spiseskjeer i munnen samtidig som de sier ”hhnnnnnng” gjentatte ganger til de brekker seg av at skjeen kommer for langt bak i munnen. Nok en *dialog* følger, den handler om ensomme mennesker og det å se bra ut. Stina bryter ut i ”krampegråt” mens hun ligger på gulvet, og Lisa trøster henne ved å sammenligne mennesker med grønnsaker. Noen er tomat, og noen er potet, mens de fleste er bare kjedelig isbergsalat. Deretter går det over til snakking om og ”steking” av pølse mens de tar på seg løstenner. Pølsene blir aldri spist, men de ligger i kors i stekepannen. Rettere sagt ligger de i kors mot Stina og Lisa, mens de ligger formet som et opp-ned-kors for oss tilskuere. De snakker om jomfru Maria og hva som egentlig skjedde med henne, hun døde etter sigende av å få en flaske i underlivet. De *korser seg* flere ganger mens de forteller den ”sanne” historien om jomfru Maria.

#### Scene 4

Deretter tar Stina på seg krepsedrakten til tonene av Snap! ”Rhythm is a Dancer” (1992). Lisa instruerer Stina ved å si hva hun skal gjøre via en mikrofon. Stina danser slik Lisa sier hun skal gjøre, men begge spiller *uten innlevelse*. Dansen slutter når instruksene slutter. Stina tar av seg *kostymet*, og begge tar opp hver sin pocketbok og *leser* utvalgte sitater med løstennene fortsatt i munnen. Vi ser ikke hva slags pocketbøker de leser fra, men jeg får inntrykk av at det er romaner som ofte blir betegnet som ”husmorporno” eller ”kiosklitteratur”. Det er særlig uttrykket ”Han var kåt, men tålig” vi får høre om. Det leder oss videre til at Stina tar på seg kun krepschodet, og gnir seg på beina med en tafatt bevegelse mens Lisa ser på. Deretter følger en ”voldtekt” - Lisa kaster seg over Stina og har liksom-sex. Hun gnur seg inntil Stina og dasker henne med kosten mens de begge lager høye, overdrevne stønnelyder. Sexlydene fortsetter, men denne gangen har Lisa tatt på seg en *pavedrakt/prestekostyme* for deretter å ligge på ryggen og hyle på gulvet alene. Stina stiger opp i en kurv plassert langt frem i spillerommet, og begynner å trække på plastbærene/druene som ligger der slik man trækker for å lage vin. Mens hun trækker snakker hun om at alle har en hemmelig drøm om å bli voldtatt, kvinner som menn. De fleste drømmer om å bli tatt hånd om og være så passive som mulig.

#### Scene 5

*Monologen* går over til å handle om ensomhet, mangel på kjærlighet og at ingen ”tycker om” Stina. Hun åpner kamskjellet og setter seg ned med en liten banjo på fanget og synger høyt og stygt om at ingen ”tycker om” henne fordi hun er så ”ful”. Så går det fra stygg sang til fager



nykning – begge sitter nå i kamskjellet og nynner på noe som kan minne om en sang fra Disneys *Den lille havfrue* (1989) mens de tar på seg havfruehaler og kamskjellbikini som de finner i kamskjellet. De åpner hver sin banan og Lisa *forteller* en anekdote om at havfruer er pirrende fordi de ikke har noe kjønnsorgan, de kan kun utføre oralsex. Derfor øver de to havfruene seg på å utføre oralsex på bananene. De kaster seg ned på bananene, og stikker dem langt ned i halsen til de brekker seg. De hjelper og oppmuntrer hverandre – helt til Lisa (eller bananen) får orgasme, noe som illustreres gjennom at hun gurgler ut most banan fra munnen. Deretter snakker de om spyrefleksen og andre reflekser, de tester for eksempel refleksen i kneet uten reaksjon. Stina konkluderer derfor med at Lisa må være død.

## Scene 6

De to aktørene stiger ut fra kamskjellet idet *musikk* strømmer gjennom høyttalerne, og jeg gjenkjenner straks musikken som The Cranberries med låta ”Zombie” (1994). I begynnelsen av sangen, før vokalen har begynt, setter Stina på seg en rustning med tilhørende hjelm og høye Buffalo-sko, en type sko som var veldig populære på slutten av *nittitallet*. Lisa tar bare på seg en tettsittende hette. Når vokalen begynner, *synger* de med, men med vidt forskjellig tekst. Sangen går etter hvert over i vill dansing. Musikken stopper brått, og begge tar på seg løstennene igjen. De starter en samtale om sex som inneholder en masse ordspill, før de får for seg at de må lukke ”portalen” så ikke Roffe (som den gamle mannen på galleriet tydeligvis heter) kommer seg ned. Portalen lukkes ved at de jodler litt, og deretter fortsetter de med ordspillene sine til de går over til å *danse* rolig med hverandre mens de parodierer Lars von Triers *Riget* (1994). De snakker på *overdrevet liksomdansk*, og veksler *replikker fra serien*, noe som til slutt munner ut i at de sier at de er en varulv og vampyr mens de overgår hverandre i å si varulv og vampyr flest ganger etter hverandre. For å gi et litt mer leservennlig inntrykk av denne scenen, gjengir jeg her et sitat fra manuset:

Stina: Det er en lille pige i elevatoren.

Lisa: Hun har en lille klogge.

Stina: Jæ...hun har det ige bra.

Lisa: Hoset grææder.

Stina: Jæ. Det er mennene i bljægemyrene.

Lisa: De onde ler og de gode græder.

Stina: Det er da løjn.

Lisa: Det er riktigt...jeg er en lille varulv og jeg bor i en absintfabrik. Og du er en lille vampyr og nå bider jeg dej.

Stina: Ah, Ja og da blir jeg en sånn der varulvvampyr og nå bider jeg dej.

Lisa: Au! Og da blir jeg en varulvvarulv vampyr vampyr varulv og da bider jeg dej.

Stina: Au ja! Og da blir jeg en sånn der varulv varulv vampyr vampyr varulv vampyr varulv.<sup>91</sup>

---

<sup>91</sup> Kajaso og Lie, *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist*, 173.

Den litt yngre mannen spiller banjo som *akkompagnement* samtidig som hovedaktørene danser og snakker. Den yngre mannen har på seg en svart afroparykk, en grønn tights og går med overkroppen bar. Ansiktet hans er malt brunt og han har skjegg som er trimmet slik at det bare går rundt munnen. Han har også et bein gjennom nesa og bast rundt hånleddene.

### Scene 7

Det er tid for nytt *kostymeskiift*. Stina tar på seg en kjole maken til Snehvits kjole i Disneys *Snehvit og de syv dvergene* (1937) mens Lisa tar på seg en drakt som skal forestille enten en bjørn eller en gorilla. Det skal tydeligvis være en bjørn, for nå følger barneleken ”Bjørnen sover”. Lisa ligger på gulvet, og Stina lister seg rundt samtidig som hun synger ”Bjørnen sover, bjørnen sover i sitt lilla bo. Han er inte vaken, bare man er naken. Bjørnen sover, bjørnen sover i sitt lugna bo”.<sup>92</sup> Ingenting skjer, så Stina fortsetter å synge, men bjørnen sover fortsatt. Stina må til slutt vekke Lisa av dvalen, og stiger deretter opp i kamskjellet og ringer med en bjelle mens hun snakker om ”analinkontinens”.

Etterpå sitter begge i kamskjellet mens de gjentar fortellingen om samuraien som ”slasher” ned folk på T-banen. Nå handler det imidlertid også om en kosegris, Jesus og *My Little Pony*-figurer, men som ikke er det de utgir seg for å være, de er nemlig...TRANSFORMERS. Her synges ”transformers” istedet for teksten i Snøws låt ”Informer” (1992) samtidig som de gjør heftige hodebevegelser. Roffe og den unge mannen beveger seg også på samme måte. Hele scenen er bygd opp rundt samuraihistorien, men historien forandres stadig. Stina og Lisa bytter på hvem som er hovedperson etter hvert som historien fortelles slik som tidligere, men nå kan hvem som helst være samuraien på T-banen, enten det være seg en kosegris, Jesus eller en *My Little Pony*.

### Scene 8

Ny *musikk* høres fra anlegget - denne gangen er det musikk fra *Snehvit og de syv dvergene* vi hører. Den yngre mannen setter seg på kamskjellet mens Lisa er opptatt med å spenne Stina fast til benken like ved Maria-statuen. Forut for fastspenningen har Lisa tatt på seg en slags krone og gjort nazihilsen, og tømte epler utover benken som Stina spennes fast på. Lisa rugger Stina frem og tilbake over eplene på benken, til Stina tar en bit av et eple og ”dør”. Lisa skriker i ren desperasjon, legger et hvitt klede over Stina og benken, og triller henne rundt i rommet. Så blir det *mørkt* mens de snakker. De snakker om døden og om det går an å sove så dypt at man dør, eller om det går an å dø av hjertesorg.

---

<sup>92</sup> Kajaso og Lie, *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist*, 176.

## Scene 9

Lisa *skifter* til kakerlakk-kostymet i begynnelsen av denne scenen. Den yngre mannen våkner til liv av tonene av en sang som jeg i ettertid har kommet frem til at er Orffs *Carmina Burana*, ”O Fortuna” (1935-1936), og synger med. *Musikken* stiger i volum, og den gamle mannen synger med oppe på galleriet. Lisa og Stina synger også, men de synger noe helt annet enn teksten. Deretter blir musikken skrudd noe ned, og Lisa leser et brev som handler om et møte på Kiel-ferga, der to møttes kun en halvtime, men avsenderen har tenkt på mottakeren hver eneste dag siden. Lisa bøyer seg over Stina og åpner remmene. Hun heller vann i ansiktet og resten av innholdet i fruktkurven på Stina. Lisa tar opp et sverd, og hever det samtidig som lyset blir rødt. Den gamle mannen reagerer oppe på galleriet, og alle stemmer i når ”O Fortuna” når klimakset. Det blir helt mørkt i rommet når sangen slutter, men vi hører Lisa og Stina snakke på scenen et sted. De snakker om å tro. Lisa spør Stina om hun tror på Jesus. Stina svarer unnvikende, og Lisa hever stemmen og spør enda høyere om Stina tror på ”Herren Jesus korsfesta og brent som heks og slengt i Glomma?”,<sup>93</sup> og Stina tør ikke svare annet enn at ja, det gjør hun.

## Scene 10

Lyset går på, og aktørene begynner en ny *dialog*. Denne gangen handler det også om ensomhet. Selve definisjonen av ensomhet er en mann som kjøper øl og en kål på butikken som han skal hjem og tegne øyne, nese og munn på. Utover i dialogen begynner Lisa å synge på Ace of Base ”All That She Wants” (1993). Stina nynner med og den yngre mannen spiller et slags instrument i bakgrunnen. *Fremførelsen* er helt *uten innlevelse*. Scenen går over i at Stina tar på seg poser, som inneholder noe som ligner på potetgull eller cornflakes, på beina og trækker rundt på gulvet. Den yngre mannen gjør det samme og trækker enda mer voldsomt rundt. Stina anklager Lisa for at Lisa er lei av Stina, og mens de trækker rundt begynner det en ny sang. Her skriker alle med på refrenget. Jeg vet ikke hvilken sang det er, men i refrenget gjentas ”Everything”. Musikken stopper brått idet Stina spør skrikende hvorfor ikke alle bare kan holde kjeften, hun sier hun vil ha rene, ariske tanker i stedet. Hun forteller videre om at hun var en ”ful” tenåring, og at alle andre fikk kjærlighetsbrev unntatt henne. Deretter tar Stina på seg en dalmatinerdrakt, mens Lisa skifter til bjørnekostyme igjen. Nok en gang er temaet kjærlighet, ensomhet og døden. De snakker også om krig og sult, og Stina spør ”Varför finns krig? Varför finns svält? Varför våldtekt?” etc. Deretter går hun over til å kun si ”Varför då? Varför dårå?” som de små vesenene i *Ronja Røverdatter* (1981) sier. Det glir over

---

<sup>93</sup> Kajaso og Lie, *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist*, 186.

i at Lisa tar på seg en slags vest laget av bast (eller plast), og danser rundt mens hun sier ”uggabugga”. Hun gjør nazihilsen og vil spise Stina, men blir fort mett og fortsetter å danse på ”uggabugga”-vis.

### Scene 11

Løstennene tas på igjen, og en ny *dialog* følger. Dialogen handler om seksualitet og sensualitet, og Stina lurte på hva sensualitet er. Lisa har ingen anelse, men mener å huske at hun har lest i et blad at sensualitet er når man tar seg tid til å smøre inn hele kroppen, og viser med kroppen hvordan man smører seg inn på en sensuell måte, det vil si med store og langsomme bevegelser. De snakker videre om hvilken musikk det går an å ha sex til, og synger strofer av blant annet Queens ”Who Wants to Live Forever” (1986), Enrique Iglesias’ ”Hero” (2001), Guns N’ Roses’ ”Don’t Cry” (1991) og Europas ”The Final Countdown” (1986) samtidig som de illustrerer seksuelle bevegelser ved å ta armene frem og tilbake mens de beveger underlivet. Lisa forteller videre at da hun var liten tvang foreldrene hennes henne til å drikke en kopp med sperma, og drepte henne etterpå. De brukte et digert samuraisverd og ”slasjet” henne ned, og trodde hun var død, men det var hun ikke for hun var...TRANSFORMERS nok en gang. Her kommer de inn på dialogen om samuraien på T-banen, og som i en tidligere scene refererer de til ”transformers” mens de synger Snøes ”Informer”.

### Scene 12

*Musikken* starter igjen. Denne gangen er det Haddaway med ”What Is Love” (1993). Stina og Lisa *danser*, og Lisa fyller opp shotglass og ”shotter” dem over skulderen i stedet for i munnen mens de begge heller mat på hverandre og gjør nazihilsen på ny. Stina holder en sprayboks i været og sprayer mens hun kaster mat mot den yngre mannen og Lisa, som parerer med sleiva og kosten. Det danses videre, og den yngre mannen går og legger seg litt bak kamskjellet mens Stina og Lisa legger seg i kamskjellet. De snakker om at de vil dra til en *My Little Pony*-verden samtidig som de refererer til Jonatans død i *Brødrene Løvehjerte*. Skjellet lukkes og lyset går av, men det lyser fortsatt litt på galleriet. Etter en liten stund hører vi Stina si at hun ikke får sove fordi det er for mye mint i tannkremen, og at Lisa innrømmer at hun har puttet ekstra mint i tannkremen slik at Stina ikke skulle få sove. Deretter beretter Lisa om slimfeen for oss. Det er en fe som kommer om natta og skraper slimet opp av halsen vår og rengjør hodet vårt slik at vi får sove. Så slukkes lyset helt og forestillingen er over. Det tar litt tid før publikum begynner å klappe, men applausen kommer idet lyset går på og aktørene kommer frem og tar hverandre i hendene og bukker. Først alle sammen, deretter

bare Stina og Lisa. Deretter forsvinner de ned trappa. Mens publikum går ut spilles Enrique Iglesias over anlegget.

### Foreløpige observasjoner

Det er svært mye å se på i scenerommet, mer enn i *God Hates Scandinavia* der scenebildet var ryddigere. Rommet er mindre oversiktlig enn scenerommet på Black Box Teater. Ikke bare fordi det er flere rekvisitter her, men også på grunn av *utforming*en. Vi sitter lavere, det er færre rader, vi er spredd mer utover enn oppover. Utforming<sup>94</sup>en av rommet har dermed også litt å si for tilskuerne. Her kan vi se hverandre på en annen måte enn på Black Box Teater. Der satt vi på rader, og ved siden av hverandre på en rett linje mens vi her sitter i en halvsirkel hvor det er lettere å *kommunisere* med de andre tilskuerne om ønskelig. Det er også *flere aktører* med i tillegg til de to hovedaktørene i denne forestillingen. Mannen på galleriet er en litt eldre mann på rundt seksti, mens den andre aktøren er en litt yngre mann på omtrent samme alder som hovedaktørene.

Kamskjellet er definitivt det som skiller seg ut scenografisk sett. Det er digert, rundt en til en og en halv meter i diameter, og perlemorsfarget utenpå. Jeg lur<sup>95</sup>er på hvor i all verden de har fått tak i kamskjellet, og tenker at det kanskje har blitt brukt i en annen sammenheng heller enn at det er spesiallagd til forestillingen. Andre scenografiske elementer jeg gjør meg tanker om er liggebenken, Maria-statuen og enhjørninghodet. Liggebenken minner om en brisk lik de man finner på legekontorer. Ved nærmere øyesyn ser jeg at den har en rem på siden, og det får meg til å tenke på psykiatriske institusjoner der pasientene spennes fast for ikke å skade seg selv. Det er vel heller uvanlig at slike fastspenninger forekommer på vanlige legekontorer. Maria-statuen er et vanlig symbol innenfor katolisismen, og det mest imponerende med statuen her er størrelsen. Den rager høyt i rommet, til litt over balkongen. Jeg er spent på hvordan aktørene skal bruke den, eller om den kun er til pynt. Det samme lur<sup>96</sup>er jeg på når det gjelder det store enhjørninghodet. Hodet er hvitt og med et digert horn i pannen. Fabeldyret er, om ikke annet, veldig *dekorativt* der oppe på galleriet.

Det er mange *referanser* til verden utenfor i den første scenen. Med verden utenfor mener jeg vår tids *kultur og kulturuttrykk*.<sup>94</sup> Jeg kjenner igjen sangene, og referanser til barndommens fortellinger – *Trollmannen fra Oz*, *Alice i Eventyrland* og *Brødrene Løvehjerte* er alle fortellinger jeg har gode minner fra da jeg var liten. Jeg er antageligvis ikke alene i salen om å ha mange minner knyttet til disse fortellingene. Fortellingene er heller ikke forbeholdt min generasjon av de som sitter og ser på. *Alice i Eventyrland* kjenner jeg først og

---

<sup>94</sup> "Vår tid" blir her brukt om det tyvende århundret med vekt på tidsspennet fra 1980 og frem til i dag (2011).

fremst fra Disneys filmatisering (1951), mens andre kanskje kjenner den fra originalfortellingen i boken skrevet av Lewis Carroll. *Trollmannen fra Oz* husker jeg fra da vi satte opp en forestilling med et utdrag fra den på ungdomsskolen i forbindelse med en skoleavslutning, men den er kanskje mest kjent som film for andre. *Brødrene Løvehjerte* var en av de første bøkene foreldrene mine leste høyt for meg som godnatt-historie, og jeg leste den også selv senere og så filmen da jeg ble litt større. Både filmen og boka er kjent for min generasjon, men også for eldre generasjoner som selv har lest dem som barn og videre lest dem for sine egne barn, slik som mine foreldre. Disse referansene er dermed av nostalgisk verdi for meg, og antageligvis har mange av de andre tilskuerne i salen samme *referanseapparat* som meg.

Min første *reaksjon* er at scene nummer to er fryktelig *morsom*. Måten de snakker forbi hverandre på, hvordan de bytter på å være hovedperson i fortellingen og ikke minst gjentakelsen utgjør det komiske, og ikke minst absurde, elementet i denne sammenhengen. Det er også et poeng i at vi som tilskuere vet noe scenefigurene ikke vet. Jeg tenker da på at scenefigurene ikke er klar over at de forteller den samme historien, og at historien dermed blir fortalt på nytt hver gang. Aktørene leker her med vår innforståtte bevissthet. De *fysiske bevegelsene* og aktørenes relasjon til *rekvisittene* er også et vesentlig element her. De håndterer sleiva og kosten som om det skulle vært et samuraisverd, med store bevegelser som må til for å håndtere et tungt sverd. Det komiske oppstår i kontrasten mellom redskapene – en overdimensjonert sleiv og en kost er ikke det første man forbinder med et samuraisverd.

Etter ritualet fokuseres det i scene tre på *dialogen* mellom aktørene. Ensomhet som tema tas opp igjen fra scene 1, og grønnsaksmetaforen er treffende og morsom etter mitt syn. Jeg får litt følelsen av en mor-datter-samtale der moren prøver å trøste datteren som føler at hun ikke når opp til nåtidens skjønnhetsideal, og at dette gjør henne ensom. Morens trøst er at noen mennesker er spennende og eksotiske, mens andre bare er kjedelige og ordinære. Velmenende ord fra mors munn, selv om det er uvisst hvilken kategori datteren havner innenfor.

Når jomfru Maria blir nevnt i denne passasjen, titter jeg med en gang opp på den digre statuen til venstre i rommet. Som statuer flest, forholder den seg rolig. Jeg konstaterer at hun kun blir nevnt ved ord, og ikke referert til som en skikkelse i rommet. En slik tilnærming til det hellige finner vi også i de religiøse tradisjonene. De hellige skikkelsene blir ofte omtalt ved navn, men ikke tiltalt som om de skulle befinne seg i rommet.

*Spillestilen* i den fjerde scenen er vesentlig. Musikken har et raskt *tempo* og en rask *rytme* mens aktørene spiller *uten innlevelse*, og det er *kontrasten* her som gjør det morsomt.

*Kostymeringen* er også vesentlig i dette tilfellet. Krepsekostymet i kombinasjon med *teksten* og *rytmen* i sangen ”Rhythm is a Dancer”, og bevegelsene *uten innlevelse* gir en morsom effekt. Løstennene kan sies å være en klassisk *rekvisitt* for å gjøre noe umorsomt morsomt. Å ta i bruk *attributter* er et kjent teatralt virkemiddel for å forsterke kroppslige uttrykk. Løstennene forandrer uttalen av ordene og måten å snakke på. Det er ikke nødvendigvis hva man sier, men hvordan man sier det som er i fokus her.

Aktørenes tilnærming til *rekvisittene* (objektene) står sentralt i scene fem, og bananene er med på å gjøre en scene om oralsex mindre pinlig - vi ler heller enn å rødme. Før de går over til å øve seg på bananene er *temaet* nok en gang ensomhet. Stina hevder at det ikke er noen som bryr seg om henne og at hun opplever en mangel på kjærlighet. Overgangen til bananseansen kan karakteriseres som et *brudd*. Fra ensomhet og mangel på kjærlighet til å spille fantasifigurer i en erotisert sekvens brytes handlingen gjennom bytte av både tema, kostyme og rekvisitter.

Som nevnt i innledningen håpet jeg at de skulle ta i bruk kamskjellet. Her blir det heldigvis brukt, det blir til og med åpnet slik at man kan sitte inne i det. *Den lille havfruen* er en film jeg kjenner godt til fra min barndom tidlig på *nittitallet*, og jeg kjenner dermed igjen sangen de nynner på. Resten av scenen derimot, er en erotisering av myteomspunnede vesener, og har ikke annet til felles med Disneys versjon enn *kostymeringen*. *Kontrasten* mellom lek og alvor blir synlig i valg av *tema* og *virkemidler*. Havfruen som mytologiske skikkelser blir her iscenesatt som et erotiske objekter, men rammet inn av en uskyldig barnefilm som riktignok omhandler de samme mytologiske skikkelsene. Kamskjellet har også en annen betydning for meg. Kamskjellet står nemlig sentralt i Botticellis maleri *Venus' fødsel* hvor motivet er mytologisk og allegorisk betinget. Kamskjellet blir derfor mytologisert gjennom flere forskjellige lag i henhold til mine assosiasjoner.

I *Sons of Liberty's* forestillinger forekommer det som regel en mengde *referanser* til kulturelle uttrykk og genrer, som for eksempel filmer, musikk, TV-serier, musicals eller ting som gjenspeiles i rekvisitter/kostymer. I scene seks er det mange referanser som går rett hjem hos meg. Det vil si, jeg gjenkjenner en god del referanser, men det kan godt hende det er flere som går meg hus forbi også. Det starter med *nittitallshiten* ”Zombie” med vokalistens karakteristiske vokal, samtidig som *kostymeringen* består av høye Buffalo-sko, et slags klumpete par platåsko som var kjempepopulære da jeg gikk på ungdomsskolen. Lars von Triers serie *Riget* gikk på TV på midten av nittitallet, men selv oppdaget jeg den ikke før langt ut på totusentallet i DVD-format. Gjenkjennelseeffekten er der likevel, replikkvekslingen består av enkelte replikker fra TV-serien, samt andre replikker som kunne vært fra serien, men som kun er en parodi på de opprinnelige replikkene. Det er det liksom-

danske språket og den overdrevne måten de uttaler replikkene på som gjør dette til en parodi.

Det er også et mytologisk aspekt i denne scenen. Mens de danser rolig og utveksler replikker fra *Riget* får vi vite at den ene aktøren er en varulv og den andre er en vampyr, før de prøver å bite hverandre. Vampyrer og varulver er velkjente vesener fra romaner og ikke minst fra filmer og serier. Kanskje spesielt nå i nyere tid har det gått inflasjon i vampyrrelaterte fortellinger, med serier som *True Blood* (2008), *Being Human* (2008) og *Vampire Diaries* (2009) samt *Twilight*-bøkene som også er filmatisert (2008). Disse var likevel ikke populære da jeg så denne forestillingen, men vampyrtemaet har blitt veldig populært i løpet av dette tiåret. Temaet har vært velkjent helt siden Bram Stokers roman *Dracula* fra 1897, som igjen bygger på myten om fyrsten Vlad Tepes fra 1400-tallet.<sup>95</sup> Vampyren er kanskje vår mest kjente mytologiske skikkelse innenfor populærkulturen, selv om varulver og zombier også kommer høyt opp på listen.

*Kostymeringen* til den yngre mannen er også interessant. Han er brunmalt i ansiktet, og jeg får assosiasjoner til *blackface-tradisjonen* (hvite mennesker som har kledd seg ut som mørkhudede).<sup>96</sup> Han er imidlertid ikke helt tro mot tradisjonen, han mangler det hvitmalte smilet rundt leppene. I stedet har han en svart bart rundt munnen og et bein gjennom nesa. Det ser ut som han skal forestille en person fra en ”urbefolkning” eller såkalte ”primitive” samfunn. Jeg får assosiasjoner til en av barndommens sanger. *Kostymeringen* minner om illustrasjonene av ”hottentottene” i visen om ”Vesle Hoa” (1954) av Thorbjørn Egner i boken *Kaptein Sortebill* fra samme år.

*Referansene* til barndommen fortsetter i scene sju. ”Bjørnen sover” er en velkjent barnelek som går ut på at én person spiller bjørnen som ligger og ”sover,” mens de andre går i sirkel rundt bjørnen og synger helt til bjørnen ”våkner” og prøver å fange deltakerne. Den som blir fanget må være bjørn neste gang. I denne versjonen er imidlertid teksten forandret. Bjørnen ”våkner” ikke, men fortsetter å ”sove” sangen gjennom.

*Gjentagelse* er fortsatt et viktig element, og her stifter vi bekjentskap med samuraihistorien på en ny måte. Historien har utviklet seg siden sist, selv om det fortsatt er en samurai som ”slasher” ned folk på T-banen, er det ikke klart hvem denne samuraien egentlig er. Samuraien kan være hvem som helst, det er en skikkelse som endrer form etter hvert som historien fortelles. ”Informer” er nok en nittitalshit, og ved å synge ”transformers” i stedet for det opprinnelige ”informer” refererer det slik jeg ser det både til hvordan historien og personene i den forandres, men også til tegneserien *Transformers* som var populær på åttitallet. Tegneserien har for øvrig også blitt spillefilm regissert av Michael Bay (2007).

---

<sup>95</sup> Arne Halvorsen, ”Dracula”, *Store norske leksikon*, <http://www.snl.no/Dracula> (URL) [Oppsøkt 05.03.11]

<sup>96</sup> Oscar G. Brockett og Franklin J. Hildy, *History of the Theatre*, (Boston: Allyn & Bacon (Pearson), 2007), 311.



Samuraiei er altså en skikkelse som transformeres til at han/hun kan være hvem som helst, og det kan like gjerne være Jesus som en *My Little Pony*-figur. *My Little Pony* er for øvrig nok en referanse til barndommens leker og tegneserier.

I scene åtte følger handlingen musikken fra *Snehvit og de syv dvergene* i begynnelsen. Stina er utkledd som Snehvit, og spiser av det giftige eplet slik at hun ”dør”. Jeg opplever Lisa som dronningen og den onde stemoren fra eventyret, i og med at hun har tatt på seg en krone og er den som spenner Stina fast og får henne til å spise eplet. Slik jeg ser det, behandles Snehvit her som en psykiatrisk pasient som må spennes fast for sin egen sikkerhet, men også for at dronningmoren skal kunne fortsette å være den ”vakreste i landet her”. Jeg forstår ikke helt nazihilsingen, men tenker at jeg kanskje vil forstå det i løpet av forestillingen. Den er rimelig frittstående i forhold til resten av forestillingen, og den gjøres tilsynelatende uten en klar kontekst. I *God Hates Scandinavia* ble det gjort nazihilsen i en klar kontekst, som et *absurd* element i en auksjon for å gi en komisk effekt, mens i *Swamped in Sensation* gjøres den tilsynelatende uten noen klar referanse. I denne sekvensen gjøres den imidlertid i rollen som den onde dronningen og stemoren til Snehvit. Slik sett er den en del av en kontekst, men den blir likevel et absurd element i forhold til de øvrige handlingene.

De to øvrige aktørene er også delaktige i handlingen i denne scenen. De har ingen replikker, de synger eller spiller instrumenter slik vi har sett det i foregående scener, og kan i større grad oppfattes som *stemningsforsterkere* heller enn som selvstendige aktører. Det er ingen tvil hvem som er hovedaktørene i forestillingen, mennene er snarere en del av *scenografien* enn aktivt handlende aktører på scenen.

*Musikken* er et vesentlig element i scene ni. ”O Fortuna” fra *Carmina Burana* er mye brukt i diverse filmer og andre populærkulturelle sammenhenger. Selve melodien er veldig lett å kjenne igjen, men jeg visste ikke umiddelbart at den het ”O Fortuna”, og heller ikke at den var fra *Carmina Burana*. Etter litt undersøkelse i etterkant kom jeg frem til at det var den som ble brukt under forestillingen. Carl Orff er en ukjent komponist for meg, men selve melodien er som sagt lett gjenkjennbar. Musikken blir ofte brukt i svært dramatiske eller katastrofale scener i filmer, og er på grensen til å være en klisjé i den forbindelse. Her opplever jeg den som en parodi på nettopp slike filmscener, særlig idet de to hovedaktørene synger noe helt annet enn den egentlige teksten. De parodierer med andre ord en eksisterende klisjé fra vår populærkultur.

*Referansene* er nok engang det jeg opplever som vesentlig når vi kommer til den tiende scenen. Den svenske gruppa Ace of Base var store på nittitallet, og Astrid Lindgrens *Ronja Røverdatter* vekker også gode minner. Jeg husker alle gikk rundt og sa nettopp ”Varfor dåå?” etter at vi hadde sett filmen som ble sendt som serie i julen en gang på barneskolen.

Som med *Brødrene Løvehjerte*, er *Ronja Røverdatter* også en bok foreldrene mine leste høyt for meg, og som jeg senere leste selv.

Nazihilsenen er fortsatt ganske uklar, men her settes den i det minste i sammenheng med at Stina uttaler at hun kun vil ha rene, ariske tanker i stedet for bråkete musikk. Jeg er ikke veldig opptatt av hvorfor de har tatt med en slik hilsen, men funderer heller på om det er noe jeg har gått glipp av som *referansepunkt* i forestillingen.

Kostymet Lisa ikler seg på slutten av scenen er en annen variant av det den yngre mannen har på seg. I stedet for ”bast” rundt handleddene tar hun på seg en vest av plaststrimler som skal forestille bast. Iført ”bastkostymet” danser hun rundt mens hun sier ”uggabugga” – noe som forsterker assosiasjonen til vestens oppfatning av urbefolkninger som primitive. Jeg opplever det som en parodi på ”den andre”, og den stereotypiske fremstillingen viser nettopp dette.

I løpet av scene elleve slår det meg at *gjentagelse* ser ut til å spille en stor rolle i *Swamped in Sensation*. Samuraisekvensen dukker til stadighet opp, men er også stadig i *utvikling* ettersom den forandres i løpet av forestillingen. Sex er et tilbakevendende tema i forestillingen, og det er kanskje ikke så rart med tanke på forestillingens navn. *Swamped* kan også henspille på ”overveldende”, og *sensation* kan også bety sanseintrykk, men assosieres ofte med seksualitet og sensualitet.

*Musikken* er gjennomgående et viktig element i forestillingen, enten de synger selv eller om det kommer fra et lydspor. Sangene de synger her er velkjente låter som alle har vært store *hits* i sin samtid, og som nå nesten er for klassikere å regne. Guns N' Roses og Europe er begge band jeg har et godt forhold til utenom klassikerne også, mens Queen og Enrique Iglesias ikke er noe jeg hører på til vanlig. Det er gjenkjennelsen av sangene og teksten satt i sammenheng med aktørenes *bevegelser* som utgjør det morsomme i denne scenen. Det *fysiske scenespråket* blir viktig i denne sammenhengen – både når de viser med kroppen hva sensualitet er (å smøre langsomt inn hele kroppen) og når de tester ut hvilke sanger som er best å ha sex til. Det er nok en gang en naiv tilnærming til temaet, en slags ”prøve og feile”-tilnærming slik vi så det i bananseansen.

Nazihilsenen dukker opp i scene tolv også, nå som en del av en *dans*. Den kommenteres ikke direkte nå heller, den er en del av *koreografien* og vies ikke noe stort fokus.

*Referansene* gjentar seg i løpet av forestillingen. I sluttscenen refereres det nok en gang til Astrid Lindgrens univers og *My Little Pony*, men her får vi også en nokså atypisk godnatthistorie. De fleste barn har hørt om tannfeen som kommer og bytter ut de mistede melketennene med en liten gave, men her er tannfeen byttet ut med den mindre kjente

slaktningen slimfeen. En ganske morsom beretning, samtidig som det er et element for å få oss tilskuerne til å skjønne at forestillingen er over – tiden er ute og vi skal alle legge oss nå.

## Oppsummering

Å oppsummere en forestilling som dette er en krevende oppgave, med alle detaljer i forbindelse med dialog, kostymering, sceneskift og ikke minst mine assosiasjoner og refleksjoner. Det første som slår meg er at *gjentagelse* er et viktig element i denne sammenhengen. Et annet vesentlig trekk er vekslingen mellom stille og rolige scener og dynamiske scener med høy lyd og intensitet. Det gjennomgående *temaet* kan synes å være seksualitet, sensualitet (eventuelt mangelen på), ensomhet, mangel på kjærlighet og døden og illustreres blant annet gjennom mengder av referanser som kommer frem gjennom *dialogen*. Det er også en sterk symbolbruk i forestillingen, i form av religiøse symboler som Maria-statuen, men også mytologiske symboler som enhjørningen på galleriet, at de kler seg ut som havfruer og at de leker vampyr og varulv med hverandre.

Hele forestillingen kan oppsummeres som et barns lek. Et barn leker gjennom oppdiktning slik vi ser det i samuraisekvensene, og blander sammen virkelighet og fiksjon slik at lekeverdenen består av et fiksjonsunivers med reelle referanser til verden utenfor. Forestillingen består også av mange lekeelementer som ”Bjørnen sover”, og ikke minst eventyr og fortellinger man ble fortalt som barn. *Snehvit og de syv dvergene*, *Den lille havfrue*, *Brødrene Løvehjerte*, *Ronja Røverdatter* og slimfeen (den forvridde versjonen av tannfeen) er eksempler på en del av barndommens historier. Disse historiene opptrer likevel ikke i sin opprinnelige form, de er fremmedgjort ved bruk av ”farlige” og voksne virkemidler. Den lille havfrue fremstilles i en erotisert versjon, Snehvit blir behandlet som en psykiatrisk pasient, bjørnen våkner ikke og slimfeen er den som kommer på besøk til oss om natten. Denne *kontrasten*, eller *ambivalensen*, i forhold til tema og innhold fremstår som det mest interessante i denne sammenhengen, og er noe jeg vil se nærmere på i følgende kapitler.

## Hva opplever jeg egentlig i disse scenene?

Sett i forhold til *God Hates Scandinavia*, flommer *Swamped in Sensation* over av ulike populærkulturelle referanser. Det kan jo også være at jeg rett og slett ikke oppfattet de eventuelle resterende referansene i førstnevnte forestilling, men inntrykket er at *Swamped in Sensation* innehar en større tetthet av referanser fra den populærkulturelle verdenen når det gjelder sanger, filmer, bøker, eventyr og barneleker enn *God Hates Scandinavia*. Dette kan sees på som en videreutvikling temamessig hos *Sons of Liberty*, med tanke på at det er de selv

som står for både manus og oppførelse. Dette kommer også til uttrykk gjennom min inndeling av scener. Jeg har ubevisst delt inn *Swamped in Sensation* i flere scener enn *God Hates Scandinavia*. Det kommer antageligvis av et behov for å konkretisere og systematisk beskrive alle de populærkulturelle elementene jeg kjenner igjen i *Swamped in Sensation*. *Swamped in Sensation* er i større grad fragmentert enn sin forgjenger, men likevel spekket med flere populærkulturelle referanser.

I sin beskrivelse av det postdramatiske teater skriver Hans-Thies Lehmann om hvor enkelte aktører henter inspirasjon til å lage forestillinger fra. Mange av de aktørene som kan sies å lage og presentere postdramatisk teater henter inspirasjon fra populærkulturelle uttrykk som filmer, TV-serier, musikal og popmusikk. Ikke bare henter de inspirasjon, de bruker gjerne sitater, sekvenser eller situasjoner hentet fra de ulike uttrykkene i tillegg. *Swamped in Sensation* kan i stor grad sies å være en postdramatisk forestilling slik postdramatisk teater blir beskrevet hos Lehmann, i likhet med forgjengeren *God Hates Scandinavia*. De tar i bruk referanser til (for meg) lett gjenkjennbare filmer, bøker og musikk, noe som gjør sitt til at jeg kan identifisere meg med aktørene på scenen. Vi deler mye av det samme referanseapparatet siden det henspiller på kulturelle uttrykk som har preget vår oppvekst. De to aktørene er omtrent på samme alder som meg, har vestlig utseende som meg, og jeg har kanskje lettere for å forstå og like det vi blir presentert for enn tilskuere som ikke identifiserer seg med det de ser på scenen på denne måten. Og omvendt, hvis *Sons of Liberty* bestod av to menn i førtiårene som befattet seg med noe helt annet, som for eksempel fotball, hadde min identifikasjon med situasjonen og aktørene vært begrenset og interessen ikke like stor. Jeg er i stor grad enig med Sauter i at gjenkjennelse og identifikasjon er vesentlige bestanddeler i teatral kommunikasjon.

Det er ikke bare ulike referanser det er mer av i *Swamped in Sensation*. Hele scenerommet er i større grad dekorert, både av rekvisitter som blir tatt i bruk og dekorative elementer. Idet jeg entrer scenerommet for å finne meg en plass aktiveres det sensoriske kommunikasjonsnivået. Jeg ser meg rundt, orienterer meg i rommet, og tar innover meg de materielle objektene på et rent sanselig nivå. Forestillingen begynner ved at en eldre mann stiller seg midt på gulvet og slipper fjærboaen han har rundt halsen ned på gulvet. Deretter kommer hovedaktørene, Stina og Lisa, inn og setter seg på gulvet. Her beveger jeg meg over på det artistiske nivået. Jeg kjenner igjen de to aktørene fra forrige forestilling, og jeg innehar her en forventning om at denne forestillingen skal være like spennende som forrige forestilling. Jeg er kjent med *Sons of Liberty*'s artistiske koder, og kjenner igjen den kontrasterende stilen mellom innhold og uttrykk samtidig som jeg er vant til at situasjonene vi presenteres for hurtig brytes. Det er lettere å følge med på de ulike handlingene enn da jeg

så dem forrige gang, samtidig som det ikke er like spennende som første gangen jeg opplevde *Sons of Liberty*s forestilling. Overraskelsesmomentet oppleves naturlig nok i mindre grad i *Swamped in Sensation*.

### **Uklare rammer**

I *God Hates Scandinavia* opptrer Lisa som auksjonarius. Hun prøver å selge Stina til oss i publikum. Måten hun gjør dette på er å bruke den ene fingeren til å lage Hitler-bart, og den andre til å gjøre nazihilsen idet hun tar imot budene (som hun riktignok finner på selv). I *Swamped in Sensation* gjøres det også nazihilsen en rekke ganger, tilsynelatende løsrevet fra resten av sammenhengen. Uklare rammer kan gjøre sitt til at man lurer *Is this play?*, og det motsatte spørsmålet blir dermed ”er dette virkelig?”. Handlingen i seg selv er virkelig nok, aktørene gjør en hilsen som jeg umiddelbart assosierer med ”Heil Hitler”. I førstnevnte forestilling er det en komisk gest i forbindelse med auksjonen, men i sistnevnte forestilling opplever jeg den ikke som en referanse til noe. Jeg opplever likevel ikke at aktørene gjør nazihilsen i fullt alvor, den er der som en del av spillet, men jeg oppfatter ikke grunnen til at den gjøres. Vi kommuniserer her om *this is play*, men det er likevel et usikkerhetsmoment forbundet med denne rammen.

Assosiasjon er et vesentlig element i denne sammenhengen. Å assosiere kan bety å forbinde noe med noe. For meg vil det å strekke høyre arm rett frem og litt opp, umiddelbart assosieres med å hilse Adolf Hitler slik de gjorde det under andre verdenskrig, og slik nynazistiske grupperinger gjør i dag. Når man i tillegg lager en imaginær bart med fingrene slik det gjøres i *God Hates Scandinavia*, levner det liten tvil om hva/hvem det refereres til. I *Swamped in Sensation* gjøres hilsenen uten den imaginære barten, men jeg oppfatter den likevel som en nazihilsen. For alt jeg vet, kan den bestemte bevegelsen kun være en uskyldig del av koreografien, men handlingen konnoterer likevel nazihilsen for meg. Hilsingen blir på en måte en slags arketypisk handling, som vanskelig kan fremkalle noe annet enn samme assosiasjon for de som har kjennskap til andre verdenskrig (noe de fleste som er tilskuere til denne forestillingen antageligvis har). Med Batesons ord gjenkjenner jeg signalet som tegn, men det at tegnet er løsrevet fra de andre tegnene gjør meg usikker på kommunikasjonsrammene.

### **”Play med play”**

*Play* er som vi har sett en viktig del av denne forestillingen. Ikke bare i den forstand at det blir etablert en *play*-ramme som et overordnet kommunikasjonsperspektiv mellom aktører og tilskuere, men også *play* som tema. Det vil si, vi er tilskuere til en slags ”*play med play*”.

Med det mener jeg at forestillingen refererer til populærkulturelle barneleker som for eksempel ”Bjørnen sover” og fortellinger for barn, men de fremstår ikke i sin opprinnelige, uskyldige form. De er rammet inn av et alvor, som gjerne er et seksualisert eller erotisert alvor. Det er igjen kontrasten mellom det naive og det voldsomme vi er tilskuere til. *Sons of Liberty* leker også med vår innforståthet. I sekvensene med samuraikrigeren som ”slasher” ned folk på T-banen med sverd, vet vi noe scenefigurene ikke vet. Dermed kan vi si at det er *play* på flere nivåer. Aktørene vet som aktører at vi vet at de ikke vet som scenefigurer. Vi skal komme tilbake til denne flerdoblingen av *play* i det følgende.

Hvordan aktørene fremstiller de ulike typene vi ser på scenen er et interessant element i denne sammenhengen. Ifølge Sauter oppstår det symbolske ikke kun i aktørenes handlinger. For at noe skal kunne kalles fiksjonelt, må tilskueren være en deltagende part. Hvis ikke tilskueren er villig til å inngå en form for fiksjonskontrakt med aktøren, oppstår ikke fiksjonen. Aktørens handlinger er ikke alene nok til å kreere en fiksjon. Det interessante med *Sons of Liberty* er imidlertid at aktørene ikke spiller en rolle eller karakter i tradisjonell forstand. Aktørene forsøker ikke å gi inntrykk av at de *er* karakterene de fremstiller. De lever seg ikke inn i den de fremstiller, snarere tvert imot. Aktørenes fremstilling kan av den grunn karakteriseres som en *scenefigur* i Eigtveds og Zichs termer. I de mange fremstillingene i forestillingene finner vi heller eksempler på mangel på innlevelse. En slik holdning til det å spille en rolle/karakter har med *play* å gjøre. Det har også med det symbolske kommunikasjonsnivået å gjøre som vi skal se nærmere på i neste del av analysen.

## Forestillingsanalyse del II:

### Kommunikasjonprosessen

Gjennom mine beskrivelser og observasjoner av forestillingene har jeg forsøkt å vise hvordan det populærkulturelle fremstilles i forestillingene til *Sons of Liberty*. Det eksisterer en mengde referanser til kjente populærkulturelle uttrykk i både *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*, noen mer eksplisitt uttrykt enn andre. Nå gjenstår det imidlertid å se litt mer på hvordan dette blir kommunisert ut til oss i publikum. Jeg vil derfor se nærmere på det vi faktisk ser på scenen – nemlig aktørene selv.

Willmar Sauter har påpekt viktigheten av aktørenes tilstedeværelse i rommet. Dette er samtidig en kritikk av den semiotiske tilnærmingsmåten flere forskere har hatt til teater. Flesteparten av de som går for å se forestillinger går nemlig ikke dit for å se etter ”mening” i seg selv, de går dit for å oppleve noe ”meningsfylt”.<sup>97</sup> Ikke minst går de dit for å ha det gøy.<sup>98</sup> Noe av det vi som tilskuere er opptatt av er aktørenes evne til å engasjere oss gjennom ”godt skuespill”. Med ”godt skuespill” mener jeg på hvilken måte aktørene fremstår, og hvordan de utfører sin rolle på scenen. Dette er en av forutsetningene for at kommunikasjon mellom aktør og tilskuer skal oppstå, ifølge Sauter. Liker man ikke aktørene eller hvordan aktørene fremstår blir forestillingen ”meningsløs” for den som ser på.<sup>99</sup>

I *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* er det først og fremst aktørene det fokuseres på. I førstnevnte produksjon er det kun Stina og Lisa som opptrer, mens i sistnevnte har de fått med seg to andre aktører. Der og da kjente jeg ikke igjen den gamle og den unge mannen, men jeg har i ettertid funnet ut at de er skuespillere ansatt ved Nationalteatret i Oslo, og heter henholdsvis Rolf Arly Lund og Jan Gunnar Røise (derav scenenavnene ”Rogge” og ”Jagge”). De er begge profesjonelle skuespillere med utdanning fra Statens Teaterhøgskole. Det interessante med disse to aktørene er at de snarere er en del av scenografien enn aktive aktører. Store deler av forestillingen forholder de seg i ro mens de deltar i de scenene med mest tempo, og da som en form for stemningsforsterkere. De har knapt replikker, og de replikkene de har synges sammen med Stina og Lisa i ulike situasjoner. Mitt poeng er imidlertid at de strengt tatt ikke er nødvendige for forestillingen. De bidrar som stemningsforsterkere i scener med høy intensitet, men utenom dette har de to mennene liten funksjon utover å være en form for levende kulisser. Stina og Lisa bærer forestillingene fint alene med sin tilstedeværelse i rommet. I mangelen på innlevelse i enkelte sekvenser utgjør

---

<sup>97</sup> Når jeg i dette avsnittet nevner ”mening”, ”meningsfylt” og ”meningsløst” henviser jeg til Sauters valg av ord. Sauter, *The Theatrical Event*, 4.

<sup>98</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 3.

<sup>99</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 4.

spillestilen deres et morsomt element i seg selv, men også holdningen til det å spille for et publikum gjennomsyrrer forestillingen. Litt banalt sagt kan man si at *Sons of Liberty* ikke trenger å spille (identifisere seg med en rolle) for at forestillingene deres skal være fascinerende, de trenger bare å være til stede.

Tilstedeværelse har med utstråling å gjøre. Det har også med selve den fysiske kroppen å gjøre. Ifølge Lehmann er kroppen viktig innenfor det postdramatiske teater. Den er ikke viktig i den forstand at den trenger å tolkes som et meningsbærende tegn, det er selve kroppen og dens manifestering i rommet Lehmann ser på det som det vesentlige. Kroppens fysikk, bevegelser, holdning og gester er et vektbærende element i det postdramatiske. Det er også plass til alle typer kropp. Det fokuseres ofte på den abnorme kroppen, det forvridde og groteske. Med grotesk mener jeg her at noe er overdrevet og voldsomt. Selve kroppens tilstedeværelse og nærvær er en vesentlig del av den teatrale kommunikasjonen hos *Sons of Liberty*. De har et sterkt kroppslig fokus i sine forestillinger, og de bruker kroppen til å danse og imitere bevegelser, og ikke minst bruker de kroppen ved at de ikke bruker den i det hele tatt. Med det mener jeg at kroppen fremstilles på en lite engasjert måte med slapt kroppsspråk og holdning. I store deler av forestillingene inntar aktørene en slapp kroppsholdning med armene hengende rett ned, litt lutrygget og et ”samme for meg”-uttrykk i ansiktet. Det kan av beskrivelsene virke som om aktørene er uttrykksløse i sin fremstilling, men de er snarere bevisst seg sin uttrykksløshet og bruker denne uttrykte uttrykksløsheten som en måte å spille på. Den groteske kroppen er også en del av *Sons of Liberty*s uttrykksregister i form av overdrevne bevegelser, og kroppene fremstilles på en lite flatterende måte ved hjelp av sminke og kostymevalg. Jeg oppfatter denne spillestilen på et artistisk nivå, men også som *play* i den forstand at det bryter med rammene for tradisjonell rolleidentifikasjon. Jeg oppfatter spillestilen som *play* av den grunn at jeg gjenkjenner tegnene som tilsier at de *spiller* på en uengasjert måte, de *er* ikke uengasjerte i måten å spille på.

### **Fordobling av *play* - lag på lag med rammer**

Batesons teori handler blant annet om hvordan vi konstruerer rammer når vi kommuniserer med hverandre. Vi metakommuniserer når vi behersker de ulike rammenivåene, noe som har med de primære og sekundære prosessene i vår bevissthet å gjøre. Anita Hammer forklarer hvordan disse opererer på følgende måte: ”Primary process here refers to basic mood-signs, while secondary process refers to the human ability to discriminate the sign and its meaning”.

<sup>100</sup> Videre bruker Hammer Bateson når hun sier at idet *this is play* er etablert som en ramme i

---

<sup>100</sup> Anita Hammer, *Between Play and Prayer: The Variety of Theatricals in Spiritual*



forbindelse med en *performance*, forstås rammen som en forklarende instans.<sup>101</sup>

I *Sons of Liberty's* forestillinger etableres det en overordnet *playframe* i den forstand at de primære og de sekundære prosessene aktiveres i møtet med det teatrale uttrykket. I scenene med samuraien som "slasher" ned folk med sverd på T-banen fra *Swamped in Sensation* ser vi et eksempel på det jeg i dette tilfellet vil kalle en *rammefordobling*. Denne rammefordoblingen oppstår på grunnlag av at vi kommuniserer på flere forskjellige nivåer, men også gjennom flere forskjellige rammer. Anita Hammer hevder at dobbelthet er beskrivende for teatralitet i seg selv: "My argument here is based on a suggestion that theatricality is doubleness, and that theatricality doubles on different levels according to different frames".<sup>102</sup>

Som nevnt tidligere kan rammer defineres som både fysiske og psykologiske. For å gå litt systematisk (og bokstavelig) til verks kan vi si at selve teaterbygningen er den første og konkrete rammen. Den andre rammen er selve den teatrale hendelsen (*theatrical event*) som finner sted i teaterbygningen. Det at begivenheten foregår i et teaterbygg legger føringer på vår oppfatning av den som teaterforestilling. Vi er forberedt på at det vi skal se ikke er "virkelig". Det skjer på ordentlig, handlingene (*mood-signs*) er virkelige, men vi oppfatter det som noe annet. Det vil si, som tilskuer skiller jeg mellom selve tegnet og det tegnet betyr. I samuraisekvensene bruker aktørene gjentakelse og overdrevne bevegelser og trykk på bestemte ord for å få frem poenget. Det er ikke hva de sier som er det morsomme her, det er måten de sier det på. Her etableres det en tredje ramme. Aktørene later som om scenefigurene de spiller ikke vet at de snakker om én og samme ting, mens vi som publikum er innforstått med dette.<sup>103</sup> Sekvensen kan minne om en form for farse der tilskuerne er klar over noe som rollekarakterene ikke er klar over.<sup>104</sup> Aktørene legger her opp til *play* ved å etablere en fiksjonsramme for publikum, som går ut på at de som aktører vet at vi som tilskuere vet at scenefigurene ikke vet. En måte å si dette på er at scenefigurenes handlinger uttrykker primære prosesser, mens aktørene og tilskuerne behersker både de primære og sekundære prosessene som finner sted i vår bevissthet. Dette er det paradoksale aspektet ved *play* - vi kommuniserer om noe som ikke eksisterer.<sup>105</sup>

---

*Performance*. (Amsterdam/New York: Rodopi, 2010), 65-66.

<sup>101</sup> Hammer, *Between Play and Prayer*, 75.

<sup>102</sup> Hammer, *Between Play and Prayer*, 88.

<sup>103</sup> Her kan det være nyttig å ha teaterviter Anne-Britt Grans distinksjon mellom *det uttalt teatrale* og *det uuttalt teatrale* i bakhodet. Gran skiller mellom "(...) det opplagte og synlige teatrale – det som peker på sin egen iscenesettelse – og det tilsynelatende autentiske som skjuler at det er iscenesatt". (Gran, *Vår teatrale tid: Om iscenesatte identiteter, ekte merkevarer og varige mén*, (Oslo: Dinamo Forlag, 2004), 13.) *Sons of Liberty's* forestillinger kan karakteriseres som uttalt teatrale, de forsøker ikke gjemme virkemidlene for oss tilskuere, og peker på sin egen iscenesettelse i scener som denne og andre scener fra forestillingene.

<sup>104</sup> Oscar G. Brockett og Franklin J. Hildy, *History of the Theatre*.

<sup>105</sup> Bateson i Hammer, *Between Play and Prayer: The Variety of Theatricals in Spiritual*

## Det symbolske nivået

Når Sauter introduserer oss til det symbolske nivået, mener han det nivået der aktørens handlinger kan bli til fiksjon eller symbolisere noe for tilskueren. På det symbolske nivået forekommer det en form for legemliggjøring av det fiktive. Måten tilskueren kan oppfatte dette på, er gjennom fortolkning og identifikasjon ut ifra Sauters utvidede teatrale kommunikasjonsmodell.<sup>106</sup> Jeg som tilskuer kan identifisere meg med aktørene på scenen, samtidig som jeg fortolker de artistiske kodene og handlingene som jeg blir presentert for. Dette berører både den emosjonelle og den intellektuelle oppfatningen en har av teatrale situasjoner. Når man som tilskuer betrakter en aktør på scenen som forsøker å fremvise en rollekarakter, oppstår fiksjonen i tilskuerens eget hode. Vi vet at det vi ser ikke er virkelig, vi bare later som om det er virkelig.

I *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* stifter vi bekjentskap med en del ulike typer fremstillinger. Vi får sjelden vite om de ulike fremstillingene har et navn, aktørene refererer ikke til dem ved navn. I *God Hates Scandinavia* møter vi først og fremst Stina og Lisa i ulike kostymer.<sup>107</sup> Basiskostymene, det vil si kostymene de har på seg mesteparten av tiden forestillingen tar, består av de allerede nevnte lakkostymene, bootsene og nettingstrømpebuksene. I løpet av forestillingen har de iført seg munkekutter, et slags ”vette”-kostyme, blomstrete skjørt og bjørnelue. *Swamped in Sensation* består av enda flere kostymeskift. Der kler de på seg havfruehaler, krepse- og kakerlakkdrakt, pavekappe/prestekostyme, Snehvit-kjole, bastvest, bjørnedrakt, Crocs-sko og dalmatinerdrakt mens de har sykkelshorts og blå t-skjorter som et slags basiskostyme. Alle disse kostymene er med på å gi liv til en form for det Eigtved og Zich ville kalt ”scenefigurer”.

Spørsmålet er imidlertid på hvilket kommunikasjonsnivå kostymene oppfattes. Aktøren bruker kostymet for å fremstille en scenefigur. Denne scenefiguren er en del av det vi oppfatter som det artistiske nivået. På et symbolsk nivå vil man som tilskuer prøve å identifisere et kostyme som et hjelpemiddel for aktøren til å leve seg inn i rollekarakteren. Ifører aktøren seg en dalmatinerdrakt vil man som tilskuer (sannsynligvis) tenke at aktøren prøver å fremstille en hund. Tar aktøren på seg en lakkbody og nettingstrømper vil man som regel forbinde et slikt kostyme med effekten det er ment å ha – å vise frem kroppen på en forførende måte. Vi gjenkjenner med andre ord de artistiske kodene. Kostymer skal forsterke aktørens intensjoner og forsøk på å fremstille en fiktiv rolle. Her oppleves imidlertid dette som et brudd. I begge forestillingene brukes kostymene som regel for å fremstille noe helt

---

*Performance*, 73.

<sup>106</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 8.

<sup>107</sup> Dette er min oppfatning fra da jeg så forestillingene *live* og videoopptaket. Det viste seg imidlertid at de faktisk hadde hvert sitt ”hovedrollenavn” i forestillingen, Dracula og Ruccula, som jeg ble oppmerksom på først da jeg leste manuset en god stund etter at jeg hadde sett forestillingene.

annet enn det kostymene tilsier ifølge etablerte kulturelle fortolkningskoder. Når aktøren tar på seg et hundekostyme, er det kun kostymet som gir assosiasjoner til hunden. De kodede handlingene har ingenting med en hund å gjøre. Som tidligere nevnt kan denne kontrasten karakteriseres som *play*. Det kan også karakteriseres som noe annet. Vi kan her si at vi får et brudd med det symbolske nivået på den ene siden, og en videreføring på den andre. Med det mener jeg at det symbolske nivået brytes i den forstand at jeg ikke oppfatter aktørenes fremstilling som et forsøk på å tilnærme seg en rolle slik man ville tilnærmet seg den på fiktivt vis. Aktørene viser oss for det meste ulike figurer som opptrer i forskjellige kostymer, men som ikke nødvendigvis har noe med det kostymene tilsier at de skal forestille å gjøre. Hvis man som tilskuer skiller mellom disse prosessene, befinner man seg innenfor en ramme hvor man er innforstått med at dette er *play*.

Denne fremstillingen er litt som barns lek. Ifølge Anita Hammer er det enkelt for barn å gå inn og ut av roller ved hjelp av objekter. Barn som leker med Barbiedukker for eksempel, er klar over at det de holder på med er *play*. De ser at motparten er den som styrer dukkens handlinger, og vet selv at han eller hun styrer sin egen dukke.<sup>108</sup> Her er det imidlertid ikke slik at *Sons of Liberty* går inn og ut av *roller* i tradisjonell forstand. Slik jeg oppfatter det, er det ikke meningen at vi skal tro at de *er* en varulv, zombie, Snehvit eller Døden. *Sons of Liberty* viser heller frem de ulike figurene, omtrent som når et barn kler seg ut og utbryter ”Gjett hva jeg er nå!”, vel vitende om at han eller hun ikke er det som fremstilles, samtidig som mottakeren også er innforstått med det samme. Som i samuraisekvensene oppfatter jeg ikke bruken av den overdimensjonerte sleiva og kosten som om det er meningen at tilskuerne skal tro det er et samuraisverd de ”slasher” med. Det at rekvisittene bryter med hva aktørene sier er nettopp det som utløser den komiske effekten i scenen.

Når det gjelder videreføringen av det symbolske nivået kommer dette til syne i den forstand at det ifølge Sauters termer ikke nødvendigvis trenger å være *fiksjon* for at noe kommuniseres på det symbolske nivået. I boka *Eventness: A Concept of the Theatrical Event* (2006) presiserer han at det symbolske nivået også omhandler steder i *theatrical events* der det ikke er snakk om fiksjon i tradisjonell forstand, men handlinger som tilskueren setter inn i en symbolsk sammenheng gjennom identifisering og fortolkning.<sup>109</sup> Sett på denne måten, er min oppfatning at enkelte sekvenser i forestillingene kommuniseres på et symbolsk nivå i den grad assosiasjoner er en del av det symbolske nivået. I samuraisekvensen for eksempel, må vi som tilskuere tenke oss til at det er meningen at sleiva og kosten skal illustrere et samuraisverd for at vi skal få et komisk brudd mellom hva aktørene sier og hva de gjør. Vi

---

<sup>108</sup> Anita Hammer, ”Roller på internett: Befriende kreativitet eller schizofrent samvær?”, 46.

<sup>109</sup> Sauter, *Eventness*, 61.

tillegger dermed rekvisittene en symbolsk mening, sleiva og kosten er et symbol på samuraisverdet, selv om vi tydelig kan se og identifisere sleiva og kosten som nettopp en diger sleiv og en kost.

## Kontekstualisering

Kontekst er et vesentlig aspekt i enhver analyse. Men snarere enn *hvilken kontekst* vi befinner oss innenfor blir det i denne sammenhengen mer relevant å spørre *hvilke kontekster* vi har med å gjøre. I forbindelse med en teaterforestilling eksisterer det flere forskjellige kontekster. Det bør taes med i betraktningen hvor man befinner seg (spillestedet), hva slags type forestilling man er tilskuer til, og hva slags publikum som ser forestillingen. Som jeg tidligere har gjort rede for har Sauter delt inn kontekstene i fem forskjellige deler. *Konvensjonell*, *strukturell*, *konseptuell*, *kulturell* og *livsverden* er de fem kontekstene Sauters modell består av.

Den konvensjonelle konteksten har vi så vidt vært inne på tidligere under overskriften ”Hva opplever jeg egentlig i disse scenene?” i forbindelse med *God Hates Scandinavia*. *Sons of Liberty*s forestillinger kan sies å være ukonvensjonelle når det gjelder det innholdsmessige, men rimelig konvensjonelle i den ytre rammen. Den ytre rammen betegner jeg som alt som har med det som er rundt forestillingen å gjøre. Når jeg her snakker om ”konvensjonelt” teater refererer jeg som tidligere til institusjonelle teaterscener med et klart skille mellom aktør og tilskuer. I begge av *Sons of Liberty*s forestillinger sitter vi som publikum i en mørklagt sal som skiller oss fra aktørene på scenen. Vi er tilnærmet stille den tiden forestillingene varer, bortsett fra når aktørene henvender seg direkte til oss slik at noen er nødt til å svare. Når forestillingen er over (hver forestilling varte ca. en time og tjue minutter) kommer lyset på, og vi responderer med å applaudere aktørene, som på tradisjonelt vis kommer inn og mottar applausen ved å bukke en rekke ganger foran oss.

Innholdsmessig og formmessig derimot, bryter begge forestillingene med tradisjonelle fortellerstrukturer og tematiske elementer. Vi forholder oss til sekvenser eller episoder som enten bærer preg av et høyt tempo, rytme og musikk, eller sekvenser der vi betrakter det motsatte, med mye dialog og lav intensitet. Innenfor en slik kontekst som Black Box Teater utgjør er ikke *Sons of Liberty*s forestillinger utpreget annerledes. Den andre forestillingen, *Swamped in Sensation*, fant sted på Torshovteatret, som er en del av Nationaltheatret i Oslo. Innenfor en slik institusjon kan en *Sons of Liberty*-forestilling karakteriseres som form- og innholdsmessig ukonvensjonell. Nå er riktignok Torshovteatret kun en biscene av Nationaltheatret, og i likhet med Malersalen og Amfiscenen et sted å plassere de litt mer

eksperimentelle forestillingene.<sup>110</sup> Mye av samtidsdramatikken blir oppført her. Dette kan ha konsekvenser for hva slags publikum som ser forestillingene i den forstand at hvert enkelt teater har "sitt" publikum. Selv om Bourdieu hevder at det er de høyt utdannede som generelt sett går for å se teaterforestillinger, er det ikke nødvendigvis gitt at det er de samme som går for å se forestillingene på Black Box Teater som på Nationaltheatret. De gangene jeg har sett forestillinger på Black Box Teater har store deler av publikum vært langt yngre enn det publikummet jeg har observert på Nationaltheatrets forestillinger. Dette har med repertoaret og profilen til det enkelte teater å gjøre. Black Box Teater er i større grad opptatt av samtidsteater enn Nationaltheatret, og Nationaltheatret setter opp klassikere i større grad enn Black Box. Derfor kan Torshovteatret og Black Box ha mye til felles når det gjelder publikumssammensetningen med tanke på at de begge er mer samtidsorienterte og har en eksperimentell profil.

Dette leder oss over til den *strukturelle* konteksten. Det strukturelle har å gjøre med hvordan den spesifikke teaterorganisasjonen er organisert og hvilken plass den har i samfunnet. Black Box Teater kan karakteriseres som en institusjon uten et fast ensemble. De produserer forestillinger selv, samtidig som de også co-produserer forestillinger.<sup>111</sup> Nationaltheatret består derimot av et fast skuespillerensemble med ulike regissører tilknyttet de ulike oppførelsene. De viser også gjestespill fra utlandet i likhet med Black Box Teater. Slik jeg ser det har Nationaltheatret som formål å vise klassiske dramaer for et bredt publikum, mens Black Box Teater heller er ment å være et sted der smalere produksjoner kan vise seg frem. Dette berører den *konseptuelle* konteksten, som har med hva samfunnet mener at teatret skal være. "Samfunnet" er et ganske vidt begrep, men slik Nationaltheatret (deriblant Torshovteatret) og Black Box Teater fremstår, er disse teatrene først og fremst ment å være et sted å utøve og vise frem "kunst", ikke en arena for læring og underholdning i populærkulturell forstand.

*Sons of Liberty* består av Lisa Lie og Stina Kajaso. De har jobbet frem felles prosjekter i form av de allerede nevnte forestillingene pluss to til, *Duell: Sons of Liberty II* (2004) og *Pre Sang Real* (2009). I tillegg har de laget og spilt hver sin soloforestilling, Lies *Skogsunderholdning* (2007) og Kajasos *Knif* (2008). Alle forestillingene, med unntak av sistnevnte, har fått støtte fra Norsk Kulturråd, og de to forestillingene jeg fokuserer på i arbeidet mitt er co-produsert av Black Box Teater og Torshovteatret. *Sons of Liberty* står for tekst, dramaturgi og regi, mens eksterne krefter har stått for produsering og scenografi i

---

<sup>110</sup> Nationaltheatret, "Nationaltheatret – tradisjonsrikt og grensesprengende"

[http://www.nationaltheatret.no/Nationaltheateret/Om\\_oss/](http://www.nationaltheatret.no/Nationaltheateret/Om_oss/) (URL) [Oppsøkt 04.04.11]

<sup>111</sup> Black Box Teater, "Om Black Box Teater" <http://www.blackbox.no/content/infoPresentation.php?id=9001> (URL) [Oppsøkt 04.04.11]

samarbeid med duoen.<sup>112</sup>

Den neste konteksten som er interessant i forbindelse med *Sons of Liberty*, er den *kulturelle* konteksten. Denne konteksten korresponderer med andre kunst- og kulturuttrykk utenfor teatret, men som har en innvirkning på teatret, og som teatret også kan ha en innvirkning på. Som vi har sett bruker *Sons of Liberty* lånte kulturelle uttrykk i sine forestillinger. De er gjerne hentet fra andre sfærer som litteratur, kunst, film, musikk, TV og annet teater. Forestillingene er en blanding av populærkulturelle uttrykk ispedd andre elementer. De andre elementene er gjerne hentet fra andre teatertradisjoner, noe som for eksempel kommer til uttrykk gjennom den ene mannlige aktørens kostymering hentet fra *blackface*-tradisjonen i *Swamped in Sensation* samt en form for kabaretaktig dans i *God Hates Scandinavia*. Alt dette er igjen rammet inn av høykultur. På denne måten kan vi si at de populærkulturelle elementene blir *re-framed* på grunn av konteksten de befinner seg innenfor. *Sons of Liberty* bruker kjente referanser fra andre kulturelle uttrykk og gjeninnsetter dem i nye kontekster. Dette er noe av det samme som Knut Ove Arntzen betegner som *recycling*, eller resirkulering, som vi allerede har vært inne på.

Det interessante her er hvordan populærkulturelle elementer *re-frames* eller resirkuleres, og gjenoppstår i forestillingene som et helt nytt uttrykk. Konteksten, eller rammen rundt (Black Box Teater og Torshovteatret), gjør sitt til at de populærkulturelle elementene får et nytt uttrykk i møtet med tilskuerne. Et fellestrekk ved de to forestillingene kan sies å være en slags forvrenging av populærkulturen. Både i *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* brukes populærkulturen i sin opprinnelige form i den hensikt å omforme den til noe annet. Vi ser dette komme til uttrykk i for eksempel barneleken ”Bjørnen sover” hvor bjørnen aldri våkner, havfruene som øver seg på oralsex og Snehvit som psykiatrisk pasient, ”Rhythm is a Dancer” hvor danseren ikke er spesielt rytmisk, pornofilmparodien, ”Faster Harder Scooter” nå som botsøvelse, og Lisa som henger som Jesus på korset.

Den kulturelle konteksten bringer oss videre til den siste av Sauters kontekster, nemlig den som har med *livsverdenen* å gjøre. Denne konteksten berører ting i verden som er viktige for den teatrale hendelsen. I dette tilfellet er livsverdenen betegnende for hvordan jeg som teatervitenskapsstudent er en del av den kulturelle konteksten og beboer i livsverdenen: ”Every scholar is integrated into the sociocultural frames which constitute the basis of ideologies, historical patterns, research attitudes, and scholarly preferences”.<sup>113</sup> Sauter ser den teatrale hendelsen i et dialektisk forhold til den enkeltes ideologiske ståsted og preferanser.

---

<sup>112</sup> Kajaso og Lie, *Sons of Liberty*s udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist.

<sup>113</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 10-11.

Slik Sauter ser det kan en teatral hendelse by på ulike interessante perspektiver og innganger, mens det er opp til analytikeren å finne ut hvilken innfallsvinkel som er mest fruktbar.<sup>114</sup>

Dette leder oss over på det neste leddet i analysen, vi skal nå se om de ulike teoriene og modellene har egnet seg i nettopp denne sammenhengen. I det avsluttende kapitlet vil jeg igjen ta for meg *livsverdenens* kontekst, og hvordan denne kan settes i sammenheng med teoriene jeg har anvendt i dette prosjektet.

## **Bruk av modeller og teori**

Bruken av kommunikasjonsteori og postdramatisk teori for å analysere *Sons of Liberty*s forestillinger er selvsagt ikke tilfeldig valgt. Etter å ha sett de to forestillingene, satt jeg igjen med et inntrykk av at forestillingene først og fremst i stor grad var latterfremkallende, men også interessante i kommunikativ forstand. Hvorfor traff disse forestillingene meg så godt? Hva er det ved *Sons of Liberty* som fascinerer meg?

For å svare på disse spørsmålene måtte jeg først spørre meg selv hva jeg egentlig har opplevd. Forestillingene til *Sons of Liberty* er komplekse fenomener som på ingen måte følger et logisk handlingsforløp, noe som krever en bearbeidelse av tanker og inntrykk i etterkant. Det jeg husker best er de mange referansene fra populærkulturen som jeg allerede hadde et forhold til. Disse var barnesanger, fortellinger og eventyr foreldrene mine fortalte til meg da jeg var liten, men også nittitalshits som preget min ungdomstid og TV-serier og filmer jeg har sett (og likt) i voksen alder. Det er måten dette blir kommunisert til tilskuerne i forestillingene jeg har hatt som oppgave å se på i denne sammenhengen, og der har Sauters modeller og Batesons teori vist seg å være fruktbare.

## **Kommunikasjonsmodellen i kontekst**

Faren ved å bruke modeller er at de kan virke reduksjonistiske. Med reduksjonistisk mener jeg at bruk av modeller kan føre til en forenklet og ensidig fremstilling av det man prøver å formidle. Modeller kan bli en norm for hvordan man skal beskrive og tolke snarere enn et hjelpemiddel til å sette det man har opplevd inn i en forståelsesramme. Det er viktig å påpeke at det å bruke Sauters kommunikasjonsmodeller ikke gir noe endelig svar på hvordan *Sons of Liberty* kommuniserte med publikum i de to forestillingene. De kan derimot være med på å gi et bedre svar på hvordan jeg opplevde teatersituasjonen i den gitte konteksten. Andre tilskuere har antageligvis hatt en helt annen opplevelse enn de opplevelsene jeg har hatt.

Sauter hevder imidlertid også at modellene kun er en del av konseptet om det ikke-

---

<sup>114</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 11.

engelske ordet *eventness* og *the theatrical event*.<sup>115</sup> De er ikke ferdige modeller, de er snarere en hjelp til å systematisere de ulike kommunikasjonsnivåene vi kan oppleve en teatral event på. Brukt på denne måten har jeg fått utbytte av å anvende kommunikasjonsmodellen til Sauter. Den gir trening i å se hvilke kommunikative strategier som ligger til grunn for de gitte forestillingene, og hjelper til med å bevisstgjøre tilskueren på disse strategiene. Modellene fungerer godt i den forstand at de er et hjelpemiddel til å systematisere og finne ut hvordan kommunikasjonen oppstår i forholdet mellom aktør og tilskuer.

Grunnen til at mange modeller ofte kan oppfattes som reduksjonistiske er at de ofte blir brukt som de er, det vil si ensidig fremstilt og løsrevet fra konteksten. Sauter påpeker viktigheten av kontekstene når det er snakk om en teatral hendelse. Michael Eigtved fremhever at en forestillingsanalyse bør kontekstualiseres for at den skal ha universell gyldighet, og ikke kun være plausibel for den enkelte analytiker: ”Der gælder som i alt andet metodisk arbejde nogle regler for, hvor langt man kan strække det subjektive aspekt, før man har gjort analysen privat og dermed uden gyldighed for andre”.<sup>116</sup> En analyse bør kunne settes inn i en større kulturell eller sosial kontekst, ifølge Eigtved.<sup>117</sup> Sauter tar høyde for en slik kontekstualisering med sin inndeling av kontekstene som en del av selve den teatrale hendelsen.

Kommunikasjonsmodellen til Sauter har i denne sammenhengen hatt som funksjon å kartlegge hvordan kommunikasjon oppstår i de to forestillingene, men også på hvilke nivåer denne kommunikasjonen har foregått. Det som likevel savnes ved å benytte disse modellene er muligheten til å beskrive det estetiske, altså selve den estetiske utformingen ved forestillingene. Teorien dreier seg i hovedsak om å se teatralitet i et kommunikativt perspektiv, og samtidig beskrive denne kommunikasjonen, men det kan også være nyttig å kombinere Sauters teori med estetisk teori som for eksempel postdramatisk teori i dette tilfellet. En vesentlig del av analysen er nemlig også å beskrive hva man har opplevd, og sette det inn i en overordnet kontekst såvel som å undersøke hvordan kommunikasjonen foregikk.

## **Postdramatisk teaterteori – en deskriptiv metode?**

Der Sauters modeller har vist seg å være fruktbare for hvordan man beskriver kommunikasjonen som oppstår mellom aktør og tilskuer, har Lehmanns postdramatiske teori i mindre grad vært egnet. Selv om Lehmann ser forholdet mellom aktør og tilskuer som en kommunikasjonsmulighet i postdramatisk teater, er han ikke opptatt av å finne ut *hvordan*

---

<sup>115</sup> Sauter, *ibid.*

<sup>116</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 18.

<sup>117</sup> Eigtved, *Forestillingsanalyse*, 22.



denne kommunikasjonen foregår. Det Lehmann derimot er opptatt av, er å beskrive hvordan det postdramatiske teater kan se ut. Postdramatisk teori er, slik jeg ser det, en deskriptiv måte for å avdekke kjennetegn som er konstituerende for det teatret Lehmann betegner som postdramatisk. Kriteriene han setter opp er ikke ment som en sjekkliste, ifølge Lehmann selv. De er i stedet ment som ”(...) a companion for the viewing experience”.<sup>118</sup> Selv om kriteriene som blir listet opp ikke er intendert å være en sjekkliste der man kan krysse av for hvilke estetiske elementer man har sett i en forestilling, oppfattes Lehmanns tekst likevel som nettopp det. Lehmann lister opp elleve kategorier som alle er kjennetegn ved det postdramatiske teatret. Hvordan defineres noe som postdramatisk i forhold til denne kategoriseringen? Er det for eksempel nok at en forestilling oppfyller to av de elleve karakteristikkene for å kunne kalle den postdramatisk, eller er det slik at en postdramatisk forestilling må bestå av alle elleve? Lehmann tar først og fremst utgangspunkt i den tradisjonelle teatersituasjonen, der det eksisterer etablerte rammer og konvensjoner for aktører og tilskuere. Postdramatisk teater er med andre ord noe som foregår i en teaterbygning og er av den grunn definert som nettopp ”teater”. Hvis man opererer med et videre teatersyn og ser verden gjennom teatrale briller, vil det postdramatiske bli vanskeligere å definere i forhold til det vide spennet i det som kan defineres som teatralitet. Selv om vi innledningsvis i boken blir gjort oppmerksom på, både av Lehmann selv og oversetter Karen Jürs-Munby, at ”post” i postdramatisk ikke nødvendigvis bare betyr det som kommer ”etter drama”, oppfattes det likevel på denne måten. Det kan derfor virke som om teksten er vesentlig for det postdramatiske teater, selv om det ifølge Lehmann er slik at teksten som regel står i et ikke-hierarkisk forhold til de øvrige virkemidlene og ansees som like viktig/uviktig som andre elementer. Jeg opplever Lehmann som litt vag på nettopp dette området, men anser postdramatisk teater teori som godt egnet i forhold til den estetiske beskrivelsen av *Sons of Liberty*s forestillinger i dette tilfellet. Den postdramatiske beskrivelsen er velegnet til å sette de to forestillingene inn i en teaterhistorisk kontekst, og det er slik den vil bli anvendt i det følgende.

Slik Lehmann lister opp de elleve forskjellige kjennetegnene er det liten tvil om at *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* begge kan karakteriseres som postdramatisk teater. Av de elleve karakteristikkene har jeg tidligere kun redegjort for tre av dem. De tre jeg har presentert er representative for *Sons of Liberty*s uttrykk på mange måter. En av disse er det Lehmann kaller *performance*-tekst som ikke nødvendigvis har med tekst i seg selv å gjøre, men mer å gjøre med hvordan aktører og forestillinger i det postdramatiske teater fremstår. Aktørenes tilstedeværelse i rommet har vi allerede vært inne på, men

---

<sup>118</sup> Lehmann, *Postdramatic Theatre*, 82.

energiske impulser, delt opplevelse og prosess er også viktige bestanddeler i forestillingene jeg har beskrevet. Den delte opplevelsen er viktig i den forstand at det teatret som *Sons of Liberty* holder på med er avhengig av å ha et publikum. I forarbeidet til dette prosjektet så jeg gjennom de to forestillingene på videoopptak, og gjenopplevelsen var alt annet enn gledelig. Det som var hysterisk morsomt da jeg så forestillingene der og da, fikk meg ikke engang til å trekke på smilebåndet i gjenopplevelsen. Den delte opplevelsen mellom aktør og tilskuer, og at en teatral situasjon foregår ”her og nå” er unik for teatret og teatrale uttrykk. Det gjelder i særdeleshet for *Sons of Libertys* forestillinger med sitt direkte og utpreget fysiske scenespråk. *Sons of Libertys* fysiske scenespråk er i tillegg en del av den visuelle dramaturgien i postdramatisk teori. Her likestilles teksten, de fysiske bevegelsene, scenografien og rekvisittene. Selv om forestillingene består av mye tekst, er det ikke teksten som er det viktigste elementet i aktørenes formidling. Det er lagt like mye vekt på de øvrige virkemidlene, som for eksempel den kroppslige og fysiske tilstedeværelsen. Aktørenes og min tilstedeværelse i rommet er nødvendig for at kommunikasjonen mellom oss skal oppstå. *Sons of Liberty* utstråler i tillegg en unik energi i kraft av kroppenets nærvær i rommet som ikke lar seg fange på film. Den er faktisk nødt til å oppleves.

### **Cool Fun med *Sons of Liberty***

Overskriften henspiller på Lehmanns beskrivelse av de postdramatiske aktørenes inspirasjonskilder. Inspirasjonen kommer ofte fra TV, film, spørreprogrammer, discomusikk og splatterfilmer, men også mer intellektuelle, klassiske hentydninger kan spores i postdramatiske teateforestillinger. I tillegg er de gjerne ironisk distansert, sarkastiske, parodiske og kyniske i tonen. Alt det foregående kan sies å stemme overens med min oppfatning av *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*, bortsett fra én ting. Jeg oppfatter ikke *Sons of Liberty* som ironisk distanserte i sine forestillinger. Det er selvsagt flust av ironi i forestillingene, hvis ikke ville det ikke bli oppfattet som *play*, men ironisk distanse er noe ganske annet. Ironisk distanse er når man liker noe på tross av at dets lave status, og anser det som hipt nettopp fordi det er så dårlig/stygt at det blir bra. Man distanserer seg fra et uttrykk man ellers ikke vil bli identifisert med ved å betrakte det på en ironisk måte. På den måten kan man like noe man ellers kanskje ikke ville ha likt.

I sin fremvisning av det populærkulturelle opplever jeg ikke dette som en ironisk distansert holdning til det *Sons of Liberty* presenterer oss for. Bruken av Scooter, Haddaway, Snap!, Ace of Base og annen nittitalles musikk fremstår ikke for meg som noe de bruker for at vi kan ta avstand fra det og samtidig like det. Jeg opplever det heller som en ektefølt

forkjærlighet for skrekkfilmer, nittitalshits og mytologiske vesener, og forestillingene er et sted hvor de deler denne forkjærligheten for det populærkulturelle. Grunnen til at jeg opplever det på denne måten er fordi jeg kjenner meg igjen i det jeg får presentert på scenen. Jeg har ikke et ironisk distansert forhold til de uttrykkene jeg likte som barn eller ungdom, mitt forhold til disse uttrykkene er snarere nostalgisk. De populærkulturelle referansene treffer meg. Jeg gjenkjenner dem fra andre situasjoner, og kan dermed oppfatte hvordan de blir brukt i en ny kontekst og av den grunn får et helt nytt uttrykk gjennom forestillingene.

Som nevnt tidligere, både innledningsvis og i metodekapitlet, handler dette om hvilken forutforståelse man har, samt hvilket referanseapparat man besitter. Det er hver enkelts forståelseshorisont som gjør seg gjeldende i møtet med *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*. Der jeg kjenner igjen sanger, referanser fra filmer, TV-serier og andre fortellinger, får antageligvis andre tilskuere som ikke er kjent med disse fra før en helt annen opplevelse. Og omvendt, det er antageligvis mange referanser jeg ikke har oppfattet eller assosiert noe med som treffer mange av de andre tilskuerne. Hver enkelt tilskuers opplevelse er unik, og teatersituasjonen blir dermed i Lehmanns termer et assosiativt rom hvor det avhenger av den enkelte tilskuers forståelseshorisont hva man får ut av forestillingen. For å svare på spørsmålene jeg stilte innledningsvis i dette kapitlet, vil jeg si at det er det umiddelbare og gjenkjennelige som fascinerer meg ved *Sons of Liberty*. Vi deler mye av den samme ”kulturelle arven”, og måten denne arven fremtrer i en ny drakt på er mye av grunnen til at disse to forestillingene treffer meg i så stor grad.

### **Varulver og vampyrer – populærkulturen *re-framed***

*God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* er begge forestillinger med referanser til ulike populærkulturelle elementer. Mange av disse referansene er til mytologiske og overnaturlige vesener. Varulver og vampyrer som danser sammen, havfruer som øver seg på oralsex, zombien som er redd for ild, enhjørningen som henger taus på galleriet, mannen med ljaen og huldretussene fra *Ronja Røverdatter* er noen av de overnaturlige vesenene vi møter i forestillingene. I tillegg blir vi også presentert for religiøse motiver i form av en Jomfru Maria-statue, botsøvelsen med Scooter og Lisa som Jesus på korset.

For å sette disse elementene inn i en større sammenheng vil jeg peke på at det kan virke som det er en tendens eller en hang til det overnaturlige i populærkulturen i våre dager. Som jeg så vidt har vært inne på tidligere under overskriften ”Foreløpige observasjoner”, er overnaturlige temaer i vinden med serier som *True Blood*, *Being Human*, *Vampire Diaries* og ikke minst *Twilight*-bøkene og filmene. I tillegg er fantasy-genren godt representert ved

bøkene og filmene om *Harry Potter* og *Ringenes Herre*. Alle disse er fra det siste tiåret, det vil si 2000-tallet, og det er kanskje først nå man virkelig kan snakke om et *kommersielt* gjennombrudd for interessen for overnaturlige vesener. Overnaturlige vesener har så og si til alle tider fascinert mennesker i forskjellige former enten det gjelder mytologi eller religion.

Innenfor populærkulturen det siste hundreåret finner vi blant annet eksempler på skrekkfilmer som *Nosferatu* (1922), den ekspresjonistiske *Caligaris kabinett/Das Kabinett des Dr. Caligan* (1920), *Dracula* (1992), som er basert på Bram Stokers novelle fra 1897 og *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994). Sistnevnte er også basert på en bok skrevet av Anne Rice i 1976. I tillegg til vampyrmotivet var zombier populære skikkelser i en rekke filmer på åttitallet. Poenget er imidlertid at horrorfilmer, som for eksempel zombiefilmen *The Evil Dead* (1981), kanskje ikke var like populære i kommersiell forstand, slik vi ser at vampyrseriene er i dag. Filmer og bøker som omhandler det overnaturlige kan i stor grad sies å være et ”kult”-fenomen på åtti- og nittitallet. Med ”kult” støtter jeg meg til medieforsker Sharon Marie Ross forklaring av fenomenet:

As Philippe LeGuern (2004) argues, part of being a cult fan is being underappreciated – and the show being underappreciated as well. Along these lines, however, two motivations for underappreciation emerge: (1) the text is rare and hard to find and/or (2) the text (and its fans) are seen belonging to a low cultural taste group.<sup>119</sup>

Ross tar riktignok for seg TV-serier og programmer i sin bok som omhandler forholdet mellom TV og Internett og hvordan fans av enkelte *cultshows* forholder seg til disse. Dette kan fint overføres til å gjelde film, musikk eller litteratur. Teater som kunstform havner utenfor denne definisjonen, hvis vi følger Bourdieus tanker om hvem som går for å se teater. *Sons of Liberty* refererer i stor grad til det man kan kalle ”lavpopulær” kultur. Populærkultur er ikke nødvendigvis et entydig begrep, det eksisterer både høye og lave former innenfor denne kulturen. I forestillingene refereres det til porno, splatterfilmer, og såkalte kioskromaner (romaner som ofte kalles ”husmorporno”, hvor handlingen gjerne er lagt flere hundre år tilbake i tid og i tillegg omhandler overnaturlige vesener og krefter, samt en god dose romantikk) som alle er eksempler på ”lavkultur” eller ”dårlig smak”. Det kan også defineres som ”kult” i den forstand at de alle har en trofast fanskare selv om det ikke er særlig anerkjent å være fan av fenomenene.<sup>120</sup>

I *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* får disse elementene en ny betydning i møtet med det publikummet vi finner på de respektive spillestedene. Med ny

---

<sup>119</sup> Sharon Marie Ross. *Beyond the Box: Television and the Internet*. (Oxford: Blackwell Publishing, 2008) 47-48.

<sup>120</sup> Ross, *Beyond the Box*, 48.

betydning mener jeg måten disse elementene tas ut av sin opprinnelige kontekst på (populærkulturen) og *re-frames* inn i en ny kontekst (det høykulturelle teatret). Michael Eigtved og Pierre Bourdieu hevder at det er de høyt utdannede og de som har en forutsetning for å forstå teater som går for å se denne formen for kunst. Men er det egentlig så enkelt? Eksisterer det et så rigid skille mellom lavkultur og høykultur? Gjennom min undersøkelse av hvordan *Sons of Liberty* kommuniserer ut populærkulturelle elementer i sine forestillinger, vil jeg hevde at det ikke nødvendigvis er slik at det kun er de med høy utdanning og raffinert smak slik Bourdieu og Eigtved definerer disse, som går for å se denne typen forestillinger. Sosiologen Arild Danielsen hevder at i norsk sammenheng er det nå mange flere mennesker som har tatt høyere utdanning de siste førti årene.<sup>121</sup> Dette medfører blant annet en massiv konsumering av alle typer kulturuttrykk, ikke kun den høykulturelle kunsten: ”Man kan ikke lenger sette et likhetstegn mellom høy utdanning og interesse for høykultur. De utdannede er blitt mer altetende og er like interessert i populærkulturen som i den klassiske kunsten”.<sup>122</sup> Selv om min oppgave her ikke er å se på publikumssammensetningen eller å undersøke hvordan store deler av publikum oppfattet forestillingene, er det likevel interessant å se hvordan skillet mellom høy- og lavkultur brytes ned som en reaksjon på at stadig flere tar høyere utdanning og ikke lenger er så opptatt av hvilken kategori de respektive kulturuttrykkene faller innunder. Black Box Teaters publikum har kanskje høy utdanning, men det er likevel ikke ensbetydende med at de ikke kan like populærkultur. I forestillinger som *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* spiller uansett ikke publikums utdanningsnivå noen stor rolle. Det er heller evnen til å gjenkjenne de ulike referansene vi blir presentert for, og å beherske det metakommunikative nivået disse kommuniseres gjennom som er det viktige for tilskuernes persepsjon.

### **Play som teatervitenskapelig verktøy**

Som vi har sett i det foregående, har Batesons teori om *play* vært en særs anvendelig teori i denne sammenhengen. Den er beskrivende for hvordan kommunikasjonen mellom aktør og tilskuer har artet seg, samtidig som den har vært nyttig i forbindelse med å sette ord på hvordan forestillingene er rammet inn. Å bruke *framing* om iscenesettelsen av de to forestillingene har vist seg fruktbart i den forstand at forestillingene kjennetegnes, etter mitt syn, av et spill med ulike rammer og rammeoverskridelser. *Sons of Liberty* leker med sitt

---

<sup>121</sup> Christian Lund, ”Publikum vil behages”, *Norsk kulturråd* fra [http://www.kulturrad.no/fou/fou-publikasjoner/nye\\_utgivelser/publikum-vil-behages/](http://www.kulturrad.no/fou/fou-publikasjoner/nye_utgivelser/publikum-vil-behages/) (URL) [Sist oppdatert 15.04.09] [Oppsøkt 02.04.11].

<sup>122</sup> Lund, ”Publikum vil behages” (URL).

publikum ved å presentere groteske og voldsomme fenomener pakket inn i naivitet. Å drepe barn for så å spise dem er et av utsagnene fra forestillingen som rammes inn som noe vi kan le av fordi måten det blir kommunisert på tilsier at dette ikke er virkelig – det er *play*. Det samme kan sies om sekvensene med samuraien som ”slasher” ned folk på T-banen. Vi kommuniserer her om skillet mellom fiksjon/ikke-fiksjon iscenesatt av *play*. Publikums innforståthet henger sammen med aktørenes kommunikasjonsprosesser i disse forestillingene.

Rammeoverskridelser er noe av det som kjennetegner *play*, ifølge Bateson. Rammeoverskridelser i teatersituasjoner vil si at tilskuerne eller deltagerne er usikre på hva som er teater og ikke. Dette inntreffer i liten grad i forestillingene *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*. Som tilskuer er jeg hele tiden klar over at jeg befinner meg i et teater, og at det jeg ser på scenen er et spill med ulike typer og iscenesettelser, det vil si *play*. De ytre konvensjonene gjør sitt til at jeg føler meg trygg på at det jeg opplever ikke ”er på ordentlig”. Slik jeg ser det er *play*-teori godt egnet til denne typen forestillingsanalyse, men den er også godt egnet til teatreale situasjoner der det ikke klart fremgår at det er snakk om teatralitet.

I senere tids teater finner vi eksempler på rammeoverskridende teatreale hendelser der det er uklart hva som er fiksjon og hva som er virkelighet. Den danske *performance*-kunstneren Signa Sørensen (SIGNA) iscenesetter forholdet mellom fiksjon og virkelighet i sine teatreale eksperimenter. Et eksempel er *Villa Salò* (2010), en slags begivenhet der publikum inviteres inn i et hus som deltager på lik linje med aktørene. Det strenge skillet mellom scene og sal oppheves idet deltagerne og aktørene interagerer med hverandre, og det eksisterer ikke lenger et klart definert publikum og klart definerte aktører i tradisjonell forstand. Forestillingen, eller eksperimentet som jeg velger å kalle det, er basert på Pier Paolo Pasolinis film *Salò* (1975) og Marquis de Sades bok *120 dager i Sodoma* (1785).<sup>123</sup> Den består av en forestillingsrekke på fire – *Circle of Mania*, *Circle of Shit*, *Circle of Tears* og *Circle of Blood* som hver varer flere dager i strekk. I løpet av disse forestillingene ble tilskuerne vitne til en del opplevelser mange kanskje ville vært foruten. Handlingen foregår på et bordell, hvor tilskuerne blir presentert for orgier, trakassering og seksuelle overgrep.<sup>124</sup> Mange følte seg maktesløse, og handlingene i huset opplevdes på et reelt nivå.

Noe av det samme finner vi hos *performance*-kunstneren Julian Blaue. I forestillingen *Bestialitetsteologiske fakultetsgrunnlegging* (2010) som ble vist på Black Box Teater, forlot

---

<sup>123</sup> Victoria Kielland, ”Spørsmålene det fortsatt er vanskelig å finne svar på”, *Norsk Shakespeare- og teatertidsskrift*, nr. 1. (Oslo: 2010), 11.

<sup>124</sup> Therese Bjørneboe, ”SIGNAs virkelighetstester”, *Norsk Shakespeare- og Teatertidsskrift*, nr. 1, (Oslo: 2010), 15.

publikum salen før forestillingen var over på grunn av blant annet halshugging av høner og en analvoldtekt av en kvinne utført med en dildo.<sup>125</sup> Verken ledelsen på Black Box, sponsorene eller publikum var klar over at forestillingene inneholdt en så stor grad av virkelighet, og reagerte med vantro og avsky på det de ble vitne til i løpet av oppsetningen.

Felles for begge disse forestillingene, eller eksperimentene, er at de begge bærer preg av å ha uklare rammer for iscenesettelsen. Uten selv å ha sett forestillingene, er *is this play?* et spørsmål som i høyeste grad dukker opp i denne forbindelsen. Det er langt vanskeligere i denne sammenhengen å konstatere at det man ser er *play*, av den grunn at handlingene ikke bare fremstår som reelle, men til tider også *er* svært reelle. Det fiktive og det virkelige glir over i hverandre. Å bedømme hva som er *play* og ikke-*play* i disse forestillingene er en vanskelig oppgave for en tilskuer. Det gjør imidlertid ikke teorien mindre egnet til å analysere denne typen teatrale situasjoner.

Dette kan sees i forhold til Richard Schechners begrep om *dark play*. Schechner beskriver *dark play* på følgende måte: "Dark play subverts order, dissolves frames, breaks its own rules, so that the playing itself is in danger of being destroyed (...)"<sup>126</sup> *Dark play* er ikke nødvendigvis voldelig eller aggressiv, men det er ofte en skjult form for *play* vi har med å gjøre.<sup>127</sup> I tillegg subverterer *dark play* det metakommunikative aspektet ved *play*-rammen. Det subversive inntreffer ved at det kun er enkelte av de involverte som er klar over at dette er *play*, de andre tolker det ikke dithen, de oppfatter det som skjer som virkelig.<sup>128</sup> I eksemplene som nevnt ovenfor, ser vi hvordan denne miskommunikasjonen fremtrer i praksis. Aktørene er klar over at det de gjør og sier er *play*, men tilskuerne oppfatter det på en helt annen måte. Kommunikasjonsrammene brytes i møtet mellom aktørenes handlinger og tilskuernes persepsjon.

Ut ifra dette kan vi trekke at *play*- og kommunikasjonsteori som et teatervitenskapelig verktøy er velegnet til å beskrive teatrale hendelser med uklare rammer, men teoriene har også i stor grad vært anvendelige til mitt formål – nemlig å undersøke hvordan aktørene i to

---

<sup>125</sup> Chris Erichsen, "Festlige henrettelser", *Scenekunst.no*, [http://www2.scenekunst.no/artikkel\\_7034.nml](http://www2.scenekunst.no/artikkel_7034.nml) (URL) [Sist oppdatert 26.03.10] [Oppsøkt 02.10.10].

<sup>126</sup> Richard Schechner, *The Future of Ritual: Writings on Culture and Performance*, (London/New York: Routledge, 1993), 36.

<sup>127</sup> En parallell til dette finner vi i den norske reality-serien *Total Blackout* som blir sendt på TV Norge våren 2011. I denne serien er vi som tilskuere vitne til *dark play* i bokstavelig forstand. Deltagerne skal nemlig utføre ulike oppgaver i stummende mørke. Oppgavene går ofte ut på å identifisere ting i forskjellige beholdere, og innholdet kan være alt ifra slanger til toppluer. I en annen øvelse er oppgaven å danse "limbo" langs en oppmerket vei, der pinnen de skal gå under er erstattet med et strømførende rør. Det er i det minste det deltagerne tror. I virkeligheten eksisterer det ikke noe strømførende rør, kun lyden av det. Vi vet med andre ord noe som deltagerne ikke vet. (Merete Arnesen, "Nå blir det helt mørkt", *TV Norge.no*, <http://www.tvnorge.no/programmer-tvn/total-blackout/na-blir-det-helt-m-rkt-1.9181> (URL) [Sist oppdatert 03.03.11] [Oppsøkt 13.03.11])

<sup>128</sup> Schechner, *The Future of Ritual*, 38.

gitte forestillinger kommuniserte med meg som tilskuer. For å sette dette funnet inn i en overordnet sammenheng kan vi si at det å undersøke kommunikasjonen i en teatral hendelse er viktig når det er snakk om uklare rammer og rammeoverskridelser, samt at det er en viktig bestanddel i det å forstå hvordan enkelte aktører metakommuniserer og hvilket nivå vi befinner oss på.

## **Oppsummering av analysen**

For å oppsummere analysedelen kan vi si at det kommunikative aspektet ved en forestilling er viktig for forestillinger som *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*. Begge forestillingene kommer best til sin rett i møtet med publikum, og er lite egnet til å se på videoopptak i ettertid. Kroppens tilstedeværelse i rommet er et vesentlig trekk ved det postdramatiske teater, som vi også ser eksempel på hos *Sons of Liberty*.

Et karaktertrekk ved forestillingene er aktørenes evne til å iscenesette *play*, og hvordan de leker med tilskuerne via metakommunikasjon. Både i form av hvilke kommunikasjonsnivåer som er i bruk, men også i valg av tema for forestillingene. Det populærkulturelle kommer sterkt til uttrykk i begge forestillingene, og får et nytt uttrykk innenfor en høykulturell ramme som Black Box Teater og Torshovteatret.

Når det gjelder bruken av de forskjellige teoriene og modellene, vil jeg trekke frem Batesons teori som velegnet til å analysere kommunikasjonen i de to forestillingene. Den er i tillegg godt egnet som analyseredskap i teatervitenskaplig sammenheng på et generelt plan. Når det gjelder hvilke kommunikasjonsnivåer som er i spill har Willmar Sauters teori vist seg nyttig. Sauters kommunikasjonsmodell har vært med på å bevisstgjøre hvilket nivå man har med å gjøre til enhver tid, mens Batesons teori har vært nyttig når det gjelder hva som blir kommunisert og på hvilken måte det blir kommunisert på. For å beskrive det som blir kommunisert i forestillingene, har Lehmanns begreper om det postdramatiske teater vært utfyllende og deskriptivt viktige i forhold til det estetiske ved iscenesettelsen. For å kontekstualisere forestillingene, har både Lehmanns og Sauters teorier og begreper vært lettfattelige og nyttige å bruke. Jeg synes likevel ikke teoriene og modellene står seg alene, til det er de for ensidige i denne sammenhengen. Derimot har det å bruke *play*-teori, kommunikasjonsmodeller og postdramatisk teori har vist seg å være kompletterende når det gjelder å si noe om hvordan populærkulturen blir fremstilt i *Sons of Liberty*s forestillinger.



## Avslutning

Som nevnt innledningsvis har utgangspunktet mitt spesifikt vært å undersøke følgende forskningsspørsmål: *På hvilken måte fremstilles det populærkulturelle i Sons of Liberty's forestillinger God Hates Scandinavia og Swamped in Sensation?* Måten jeg har undersøkt dette forskningsspørsmålet på, er ved å se på hvordan de populærkulturelle elementene i forestillingene blir kommunisert til meg som tilskuer.

Dernest har min ambisjon vært å anvende Gregory Batesons *play*-teori, Willmar Sauters kommunikasjonsmodeller og Hans-Thies Lehmanns teori om det postdramatiske teater på de to forestillingene for å undersøke hvordan det populærkulturelle blir kommunisert og fremstilt. Selve fremgangsmåten har vært fundamentert i fenomenologien, jeg har ”gått til saken selv”, og opplevd de to forestillingene *live* i tillegg til at jeg har sett dem på opptak i ettertid. Jeg har med andre ord tatt utgangspunkt i meg selv og mine opplevelser i møtet med forestillingene. I tillegg har jeg fulgt Michael Eigtveds forestillingsanalytiske prinsipper ved at jeg har basert analysen på kun én av de gangene jeg så forestillingene, men brukt videomaterialet og manuset som hjelpemiddel når det har vært nødvendig. Deler av hermeneutiske metoder er også noe jeg har benyttet meg av i denne sammenhengen. Gadammers begrep om *vorurteil*, eller fordommer som vi kan oversette det til på norsk, har sammen med begrepet om ”forståelseshorisont” vært noe av det jeg har fokusert på i forbindelse med hermenutikken. Vi har alle ulike forventninger, ulike forståelseshorisont og ulike fordommer som ligger til grunn for våre opplevelser, og hvordan hver enkelt opplever en forestilling vil alltid være forskjellig alt ettersom hvem man selv er. Identifikasjon er også et viktig stikkord her. ”Å identifisere seg med” er i likhet med å ”relatere seg til” vesentlig for en tilskuer i møtet med aktøren. I mitt tilfelle identifiserte jeg meg i stor grad med det jeg så på scenen. Ikke bare på grunn av aktørenes utseende og alder, men også fordi det innholdsmessige appellerte sterkt til meg og mine preferanser. Min forståelseshorisont stemte med andre ord overens med det jeg ble presentert for i forestillingen, noe som gjorde sitt til at jeg identifiserte meg med det jeg så, og dermed kunne relatere meg til det på det innholdsmessige planet. Det er sikkert endel referansepunkter i forestillingene jeg har gått glipp av også.

Selv i de mest fragmenterte forestillinger vil publikum som regel lete etter en sammenheng eller form for helhet, ifølge Lehmann. *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* er begge fragmenterte både i form og innhold, men de fremstår for meg som helhetlige gjennom bruk av de populærkulturelle elementene og måten disse kommuniseres ut til publikum. De tilsynelatende tilfeldige handlingene i forestillingene bindes sammen

gjennom populærkulturelle referanser i min forståelsesramme som er et resultat av min forståelseshorisont og fordommer i hermeneutisk forstand.

### **Fremstillingen av det populærkulturelle i forhold til kommunikasjon**

Kommunikasjonen i forestillingene foregår på flere nivåer. I min redegjørelse av Sauters teori fokuserte jeg på de tre kommunikasjonsnivåene: sensorisk, artistisk og symbolsk. I løpet av forestillingsanalysen fant jeg at alle tre er i bruk i løpet av forestillingene, om enn ikke til samme tid. Et interessant element ved de tre nivåene er at de er til forveksling lik Zichs (gjengitt av Eigtved) tredelte modell som omhandler utøverne i en teatral situasjon. De tre utøvertyperne er aktør, scenefigur og rolle/karakter og disse innehar de samme kvalitetene Sauter foreslår for de tre kommunikasjonsnivåene. I forbindelse med *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* har jeg imidlertid fokusert mest på det symbolske nivået i analysen. Jeg har også vært innom de to andre nivåene. Det sensoriske nivået har vært beskrivende der kommunikasjonen gjelder det sansbare, selve kroppen i rommet, noe som er et vesentlig element i *Sons of Liberty*s forestillinger. For å beskrive kroppenes tilstedeværelse i rommet, og hvordan kroppene i seg selv kan oppfattes som kommunikative har det sensoriske nivået vært et greit begrep å bruke. Det artistiske nivået henger i dette tilfellet i stor grad sammen med scenefiguren, og hvordan *Sons of Liberty* fremstiller ulike typer gjennom de mange kostymeskiiftene i løpet av forestillingene, og hvordan de ulike artistiske kodene formidles gjennom disse. Dette henger igjen sammen med det symbolske nivået og rolle/karakter-utøveren. Jeg opplever ikke at *Sons of Liberty* går inn i roller i tradisjonell og fiktiv forstand, men vi kommuniserer likevel på et symbolsk nivå når vi som tilskuere aksepterer ”late som om”-betingelsene aktørene tilbyr for situasjonene.

Konteksten er viktig for enhver teatral hendelse. Eller rettere sagt kontekstene. De to forestillingene berører alle de fem kontekstene i Sauters inndeling, henholdsvis den *konvensjonelle*, *strukturelle*, *konseptuelle*, *kulturelle* og *livsverdenens* kontekst. De har også på sett og vis noe med det populærkulturelle å gjøre. Den *konvensjonelle* konteksten dreier seg om de ytre rammene en forestilling befinner seg innenfor. I vårt tilfelle er dette Black Box Teater og Torshovteatret. Populærkultur hører vanligvis ikke hjemme i disse sfærene, men med *Sons of Liberty* får vi en forvridd versjon populærkulturelle elementer tilpasset deres scenespråk. Det er her den *kulturelle* konteksten gjør seg gjeldende, ulike kulturelle uttrykk fra ulike kontekster blandes sammen og får et nytt uttrykk i en ny kontekst.

Denne formen for sammenblanding har med det postdramatiske teater å gjøre. Som jeg har gjort rede for tidligere, henter mange aktører innenfor det postdramatiske teater inspirasjon fra andre genrer enn teater, som for eksempel uttrykk hentet fra populærkultur i

form av TV-serier, splatterfilmer og discomusikk. Noe som stemmer godt i dette tilfellet. Vi har sett at de populærkulturelle elementene som fremstilles i *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* består av hitlåter fra 1980-1990-tallet, mytologiske vesener som havfruer, enhjørninger, vampyrer, zombier og varulver, samt pornofilmer, eventyr, barnesanger, barnebøker og filmer, kioskromaner og religiøse motiver.

Ikke bare hentes det inspirasjon fra populærkulturelle uttrykk, men de blandes sammen med øvrige estetiske uttrykk i forestillingene til *Sons of Liberty*. I tillegg blir de populærkulturelle elementene tatt i bruk på en annerledes måte enn slik de fremstår i sin opprinnelige form. De er forvrengte, men allikevel gjenkjennbare. *Sons of Liberty* leker med populærkulturelle uttrykk i sin fremstilling av dem. De leker også med *play*-elementer, noe jeg har valgt å kalle ”*play* med *play*”. Her tas uskyldige barneleker som for eksempel ”Bjørnen sover” ut av sin opprinnelige kontekst. I *Swamped in Sensation* er teksten i sangen forandret, og det er Snehvit som går rundt bjørnen. Når sangen er ferdig fortsetter ”bjørnen” å sove, og barneleken får dermed en ny betydning i *Sons of Libertys* omforming.

Hvis vi ser postdramatisk teater som et uttrykk for nyere tids teater, kan man si at det er en tendens til å blande ulike genrer og kulturelle uttrykk (deriblant populærkultur) som tidligere har vært adskilt og inndelt i henholdsvis høykultur og populærkultur. Denne sammenblandingen ser vi både på mer institusjonelle scener, såvel som på de eksperimentelle. I oppsetningen av *En midsommernattsdrøm* (2009) på Nationalteatret blir det blant annet brukt populærkulturelle sanger som Dolly Partons ”I Will Always Love You” (1974) (udødeliggjort av Whitney Houston i filmen *The Bodyguard* (1992)) i sluttscenen. Jeg påstår ikke at denne oppsetningen eller øvrige oppsetninger på Nationalteatret er postdramatiske i Lehmannsk forstand, men jeg vil fremheve at det kan eksistere postdramatiske trekk innenfor institusjonen så vel som utenfor.

Denne tendensen kan også ha konsekvenser for hva slags publikum forestillingene tiltrekker seg. Vi har i det foregående sett at Bourdieu og Eigtved mener at det er de høyt utdannede som utgjør teaterpublikummet, av den grunn at de har størst forutsetning for å forstå det de ser. Men hva når de forskjellige sfærene blandes? Vil det føre til en tilstrømning fra massene til teatret? Eller er det slik at det fortsatt er de høyt utdannede som utgjør publikum, men at dette publikummet er mer altetende i forhold til det de får presentert på scenen, slik sosiologen Danielsen hevder? Det finnes ikke et enkelt svar på disse spørsmålene, men de kan tjene som spørsmål til ettertanke i denne sammenhengen.

## Å gjenkjenne signaler som tegn – en universell måte å forstå teatralitet på?

Når Sauter snakker om hvordan vi persiperer teatrale begivenheter, legger han vekt på at tilskuerne i større grad har forutsetninger for å forstå det de blir presentert for når de gjenkjenner de artistiske kodene som er tilstede i den teatrale situasjonen. Noe av det samme kan vi finne igjen i Gadamer's fordommer. Jo mer man vet om et fenomen, jo større sjanse har man til å forstå det. Igjen kan vi her se en parallell til Bateson. Metakommunikasjon oppstår når vi gjenkjenner signaler som tegn, og vi kan skille mellom *play/ikke-play* på dette nivået. Et interessant moment er imidlertid at disse teoriene ikke var noe jeg var kjent med på den tiden da jeg så forestillingene. Jeg hadde knapt hørt om Gadamer, og Bateson og Sauter var totalt ukjente for meg. Likevel oppfattet jeg forestillingene som *play*, selv om jeg ikke hadde begreper til å sette navn på den kommunikasjonen som oppstod i mitt møte med *Sons of Liberty*. Vi, aktørene og jeg, metakommuniserte allikevel, som en følge av at min forståelseshorisont i stor grad var samsvarende med det jeg så på scenen. Jeg kjente ikke igjen de artistiske kodene på samme måte som jeg gjør i dag, men jeg gjenkjente kodene som tilsa at *this is play*. Jeg kjente ikke Batesons begreper, men på grunn av rammene for forestillingen oppfattet jeg intuitivt forestillingene som det jeg i dag ser på som *play*.

Dette har med det Sauter betegner som *livsverdenens* kontekst å gjøre. Denne konteksten berører blant annet den enkelte analytikers ståsted når det gjelder valg av teoretiske innfallsvinkler. Ut ifra det vi har vært gjennom til nå, vil jeg hevde at Batesons *play*-teori kan være betegnende for de to spesifikke forestillingene. Både *play* og *framing* er dekkende begreper for det jeg opplevde på Black Box Teater og Torshovteatret. Jeg vil i tillegg driste meg til å si at Batesons teori kan være betegnende for all teatral kommunikasjon. Selve fundamentet i teatralitet handler om å kommunisere om noe som ikke eksisterer – vi bare later som om det eksisterer. Dette gjelder særlig det fiktive aspektet ved teatralitet, selv om noe også kan være teatralt uten å være fiktivt. Når vi overværer en teatral situasjon, er vi enten med på det som skjer, det vil si at vi kommuniserer innenfor samme ramme, eller vi distanserer oss fra det ved å enten ikke forstå hvilken ramme vi kommuniserer innenfor eller ved at vi bevisst velger å ikke gå inn i kommunikasjonssituasjonen. Uklare rammer og rammeoverskridelser er karakteristisk for mange teatrale uttrykk i nyere tid, og Batesons teori er med på å bevisstgjøre oss på hvilke strategier som kan ligge til grunn for uttrykk basert på usikkerhet i forhold til rammene. Som Sauter påpeker, er intensjonen med teatrale handlinger og resepsjon/persepsjon tuftet på kommunikasjon.<sup>129</sup> Jeg vil snarere hevde at det er en bestemt type kommunikasjon denne

---

<sup>129</sup> Sauter, *The Theatrical Event*, 7.

intensjonen bygger på, og det er *metakommunikasjon* og brudd med denne som sådan.

Som vi har sett har Sauters modeller, Batesons *play*-begrep og Lehmanns postdramatiske teori vist seg å fungere godt i forbindelse med *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation*. Sauters kommunikasjonsmodeller viser en svakhet i det å beskrive den estetiske erfaringen, mens Lehmanns teori er godt egnet til nettopp dette formålet. Batesons teori tar heller ikke hensyn til de estetiske beskrivelsene, men denne er heller ikke utviklet i den hensikt å analysere teaterkommunikasjon. *Play*, metakommunikasjon og *framing* er likevel en fruktbar innfallsvinkel når det gjelder å avdekke hva slags kommunikasjon det dreier seg om i teatrale situasjoner, selv om disse begrepene er utviklet som en måte for å beskrive menneskelig kommunikasjon på et generelt plan. Således kan vi si at måten det populærkulturelle fremstilles i *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* ikke bare treffer meg fordi det er gjenkjennbart, men det treffer meg også fordi det er gjenkjennbart som *play*. Det er også måten det populærkulturelle blir *re-framed* i forestillingene på som gjør sitt til at min opplevelse med *Sons of Liberty* fortsatt henger ved meg snart fem år etter. Forestillingene fortsetter med andre ord som en evig prosess lenge etter at lyset kommer på og publikum har gått hjem.



# Bibliografi

## Bøker og artikler

- Allern, Tor Helge. *Drama og kommunikasjonsteori*. Nesna: Høgskolen i Nesna, 1995.
- Alvesson, Kai og Sköldberg Mats. *Tolkning och reflektion: Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. 2. utg. Lund: Studentlitteratur AB, 2008.
- Arntzen, Knut Ove. "Om å fortelle verden: 'Recycling' i det nye teater" i *Spillerom*. Nr. 4. Oslo: Norsk Teatersentrum, 1991. 19-22.
- Bateson, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind*. 2. utg. Chicago: University of Chicago Press, 2000.
- Bennett, Susan. *Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception*. 2. utg. London/New York: Routledge, 1997.
- Bjørneboe, Therese. "SIGNAs virkelighetstester" i *Norsk Shakespeare- og teatertidsskrift*. Nr. 1. Oslo: 2010. 15-19.
- Bogdan, Robert. *Freak Show: Presenting Human Oddities for Amusement and Profit*. Chicago: The University of Chicago Press, 1988.
- Bourdieu, Pierre. *Distinksjonen: En sosiologisk kritikk av dømmekraften*. Oslo: Pax Forlag, 1995.
- Csikszentmihalyi, Mihaly og Robinson, Rick E. *The Art of Seeing: An Interpretation of the Aesthetic Encounter*. Los Angeles: Getty Trust Publications, 1990.
- Eigtved, Michael. *Forestillingsanalyse*. Fredriksberg C: Forlaget Samfundslitteratur, 2007.
- Eversmann, Peter. "The Experience of the Theatrical Event" i Cremona, Vicky Ann, Eversmann, Peter, Maanen, Hans van, Sauter, Willmar og Tulloch, John (red.). *Theatrical Events. Borders – Dynamics – Frames*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2004.
- Gadamer, Hans-Georg. *Wahrheit und Methode*, 30. utg. Berlin: Akademie Verlag, 2007.
- Goldberg, RoseLee. *Performance Art: From Futurist to the Present*. 3. utg. London/New York: Thames & Hudson, 2001.
- Gran, Anne-Britt. *Vår teatrale tid: Om iscenesatte identiteter, ekte merkevarer og varige mén*. Oslo: Dinamo Forlag, 2004.
- Hammer, Anita. *Weaving Plots: Frames of Theatre and Ritual in Simultaneous Interactive Digital Communication*, Trondheim: KUBE Series, NTNU, 2001.
- \_\_\_\_\_. "Roller på internett: Befriende kreativitet eller schizofrent samvær?" i *Drama. Nordisk dramapedagogisk tidsskrift*. Oslo: Landslaget for drama i skolen,

2005. 44-50.

---

*Between Play and Prayer: The Variety of Theatricals in Spiritual Performance.* Amsterdam/New York: Rodopi, 2010.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.* Oxon: Routledge, 1949.

Husserl, Edmund. *Logische Untersuchungen.* 35. utg. Berlin: Akademie Verlag GmbH, 2008.

Jührs-Munby, Karen. "Introduction" i Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatic Theatre.* London/New York: Routledge, 2006.

Kajaso, Maria Kristina og Lie, Lisa Charlotte Baudouin. *Sons of Libertys udistanserte Hongi hjerter og hjerner spiddet av enhjørningens antitranscendentale regnbågs hallojs rosa horfluff med en twist.* Oslo: Forlaget Oktober, 2009.

Kielland, Victoria. "Spørsmålene det fortsatt er vanskelig å finne svar på" i *Norsk Shakespeare- og teatertidsskrift.* Nr. 1. Oslo: 2010. 11-13.

Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre.* London/New York: Routledge, 2006.

Martin, Jaqueline og Sauter, Willmar (red.). *Understanding Theatre. Performance Analysis in Theory and Practice.* Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 1995.

Ross, Sharon Marie. *Beyond the Box: Television and the Internet.* Oxford: Blackwell Publishing, 2008.

Sauter, Willmar. *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception.* Iowa City: University of Iowa Press, 2000.

---

*Eventness: A Concept of the Theatrical Event.* 2.utg. Stockholm: STUTS – Stiftelsen för utgivning av teatervetenskapliga studier, 2008.

Schaaning, Espen. "Introduksjon" i Gadamer, Hans-Georg. *Sannhet og metode.* Oslo: Pax Forlag, 2010.

Schechner, Richard. *Between Theater and Anthropology.* Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.

---

*The Future of Ritual: Writings on Culture and Performance.* London: Routledge, 1993.

Shakespeare, William. *En midsommernattsdrøm.* Oslo: Aschehoug, 2002.

Turner, Victor. *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play.* New York: PAJ Publications, 1982.

Winnicott, Donald W. *Playing and Reality,* Oxon/New York: Routledge, 1971.



## Upubliserte kilder

Allern, Tor Helge. "Å være når man ikke er – Paradoksal kommunikasjon i drama. En analyse med utgangspunkt i G. Batesons kommunikasjonsteori". Trondheim: Institutt for Drama, Film og Teater, Universitetet i Trondheim, 1991.

Pettersen, Anette Therese. "Avstand og Nærhet: En postdramatisk lesning av teatertendenser i Oslo 2004-2006". Masteroppgave i teatervitenskap. Oslo: Universitetet i Oslo, 2006.

## Oppslagsverk

Brockett, Oscar G. og Hildy, Franklin J. *History of the Theatre*. Boston: Allyn & Bacon (Pearson).

Halvorsen, Arne. "Dracula". *Store norske leksikon*. <http://www.sn�.no/Dracula> (URL) [Oppsøkt 05.03.11]

## Forestillinger

### Selvopplevde:

Sons of Liberty. *God Hates Scandinavia*. Oslo: Black Box, 2006.

\_\_\_\_\_ *Swamped in Sensation*. Oslo: Torshovteatret, 2007.

Nationaltheatret. *En midtsommernattsdrøm*. Oslo: 2009.

### Kun referert til i teksten:

Hotel Pro Forma. *Snehvides billede*. København: Kanonhallen, 1994.

SIGNA. *Villa Saló*. Østerbro, 2010.

Blaue, Julian. *Bestialitetsteologiske fakultetsgrunnlegging*. Oslo: Black Box Teater, 2010.

## Filmer

Coppola, Francis Ford. *Dracula*. Los Angeles: Columbia Pictures, 1992.

Jordan, Neil. *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*. Burbank: Warner Bros. Entertainment Inc. 1994.

Murnau, F. W. *Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens*. Tyskland: Film Arts Guild, 1922.

Raimi, Sam. *The Evil Dead*. USA: Renaissance Pictures, 1981.

Wiene, Robert. *Das Kabinett des Dr. Caligan*. Tyskland: Decla-Bioscop, 1920.

## **Videoopptak**

Sons of Liberty. *God Hates Scandinavia*. Oslo: Black Box Teater, 2006.

\_\_\_\_\_ *Swamped in Sensation*. Oslo: Torshovteatret, 2007.

## **Internett**

Arnesen, Merete. "Nå blir det helt mørkt". *TV Norge.no*. Hentet fra <http://www.tvnorge.no/programmer-tvn/total-blackout/na-blir-det-helt-m-rkt-1.9181> (URL) [Sist oppdatert 03.03.11] [Oppsøkt 13.03.11]

Black Box Teater. "Om Black Box Teater". Hentet fra <http://www.blackbox.no/content/infoPresentation.php?id=9001> (URL) [Oppsøkt 04.04.11]

Erichsen, Chris. "Festlige henrettelser". *Scenekunst.no*. Hentet fra [http://www2.scenekunst.no/artikkel\\_7034.nml](http://www2.scenekunst.no/artikkel_7034.nml) (URL) [Sist oppdatert 26.03.10] [Oppsøkt 02.10.10].

Lund, Christian. "Publikum vil behages". *Norsk kulturråd*. Hentet fra [http://www.kulturrad.no/fou/fou-publikasjoner/nye\\_utgivelser/publikum-vil-behages/](http://www.kulturrad.no/fou/fou-publikasjoner/nye_utgivelser/publikum-vil-behages/) (URL) [Sist oppdatert 15.04.09] [Oppsøkt 02.04.11]

Nationaltheatret. "Nationaltheatret – tradisjonsrikt og grensesprengende". Hentet fra [http://www.nationaltheatret.no/Nationaltheateret/Om\\_oss/](http://www.nationaltheatret.no/Nationaltheateret/Om_oss/) (URL) [Oppsøkt 04.04.11]

Sons of Liberty. "Et försvar för populärkulturen". *Myspace*. Hentet fra [http://www.myspace.com/sonsofliberty\\_oslo/blog/401792964](http://www.myspace.com/sonsofliberty_oslo/blog/401792964) (URL) [Sist oppdatert 02.06.08] [Oppsøkt 15.12.09]

## Vedlegg 1

### Liste over filmer, musikk og litteratur som blir referert til i forestillingene

- Ace of Base. "All That She Wants". *Happy Nation*. Burbank/New York: Warner Bros. Records Inc. 1992.
- Backstreet Boys. "Just Want You to Know". *Never Gone*, New York: Jive Records, 2005.
- Bay, Michael. *Transformers*. Los Angeles: Paramount Pictures, 2007.
- Caroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. London: Macmillan, 1865.
- De Burghs, Chris. "Lady in Red". *Into the Light*. Santa Monica: A&M Records, 1986.
- Disney, Walt. *Alice in Wonderland*. New York: RKO Radio Pictures, 1951.
- \_\_\_\_\_ *The Little Mermaid*. Burbank: Walt Disney Pictures, 1989.
- \_\_\_\_\_ *Snow White and the Seven Dwarfs*. New York: RKO Radio Pictures, 1937
- Depeche Mode. "Black Celebration". *Black Celebration*. London: Mute Records, 1986.
- Europe. "The Final Countdown". *The Final Countdown*. New York: Epic Records, 1986.
- Fleming, Victor. *The Wizard of Oz*. Los Angeles: Metro-Goldwyn-Mayer INC (MGM), 1939.
- Guns N' Roses. "Don't Cry". *Use Your Illusion I*. Santa Monica: Geffen Records, 1991.
- Haddaway. "What Is Love". *Haddaway*. USA: Arista Records, 1993.
- Hellbom, Olle. *Bröderna Lejonhjärta*. Stockholm: Svensk Filmindustri, 1977.
- Iglesias, Enrique. "Hero". *Escape*. Santa Monica: Interscope Records, 2001.
- \_\_\_\_\_ *Ronja Rövardotter*. Stockholm: Svensk Filmindustri, 1984.
- Jackson, Mick. *The Bodyguard*. Burbank/New York: Warner Bros. Entertainment Inc. 1992.
- Lindgren, Astrid. *Bröderna Lejonhjärta*. Stockholm: Rabén og Sjöberg, 1973.
- \_\_\_\_\_ *Ronja Rövardotter*. Stockholm: Rabén og Sjöberg, 1981.
- Mathieus, Mireille. "Acropolis Adieu". *Bonjour Mireille*. UK: Polydor Records, 1971
- O'Connor, Sinéad. "Nothing Compares to U". *I Do Not Want What I Haven't Got*. UK: Ensign/Chrysalis Records, 1990.
- Orff, Carl. "O Fortuna". *Carmina Burana*. Tyskland: 1935-36.
- Parton, Dolly. "I Will Always Love You". *Jolene*. USA: RCA Records, 1974.

Queen. "Who Wants to Live Forever". *A Kind of Magic*. UK: EMI Records, 1986.

Scooter. "Faster Harder Scooter". *Back to the Heavyweight Jam*. Tyskland: Club Tools, 1999.

Sharman, Jim. *The Rocky Horror Picture Show*. Los Angeles: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1975.

Snap! "Rhythm is a Dancer". *The Madman's Return*. USA: Arista Records, 1992.

Snow. "Informer". *12 Inches of Snow*. USA: East West Records, 1992.

The Cranberries. "Zombie". *No Need to Argue*. New York: Island Records, 1994.

Trier, Lars von. *Riget*. Hvidovre: Zentropa, 1994.

## Sammendrag

Hvordan kan populærkultur komme til uttrykk i nyere teaterformer? Hva kommuniseres? Hvordan foregår denne kommunikasjonen? Dette er noen av spørsmålene jeg tar stilling til i denne oppgaven. Hovedfokuset er ikke kun populærkultur og kommunikasjon som sådan, men undersøkelsen tar mer spesifikt for seg;

*På hvilken måte fremstilles det populærkulturelle i Sons of Libertys forestillinger God Hates Scandinavia og Swamped in Sensation?*

For å undersøke dette forskningsspørsmålet bruker jeg Willmar Sauters kommunikasjonsmodeller, Gregory Batesons begreper om metakommunikasjon, *play* og *framing*, samt Hans-Thies Lehmanns teori om det postdramatiske teater.

Oppgavens struktur er inndelt i tre deler: innledning, hoveddel og avslutning, hvorav hoveddelen igjen er todelt. Hoveddelen består av en analyse av de to teaterforestillingene med beskrivelser og tanker omkring disse i den første delen, og en mer dyptgående analyse av diverse elementer fra forestillingene i den andre delen. I første del av oppgaven går jeg gjennom teori- og metodegrunnlaget for analysen, og i avslutningen settes de analytiske funnene inn i en overordnet kontekst i henhold til forskningsspørsmålet. Denne oppgaven har en fenomenologisk inngang i måten å se forskningsobjektet på, og utgangspunktet er derfor meg selv og mitt møte med *Sons of Liberty* og de to forestillingene *God Hates Scandinavia* og *Swamped in Sensation* fra henholdsvis 2006 og 2007.